http://www.oldgamesitalia.net/

Anno II N°13 - Ottbre 1989
Lire 5.000
Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70

FAVOLOSO!!!! 16 PAGINE IN PIU'

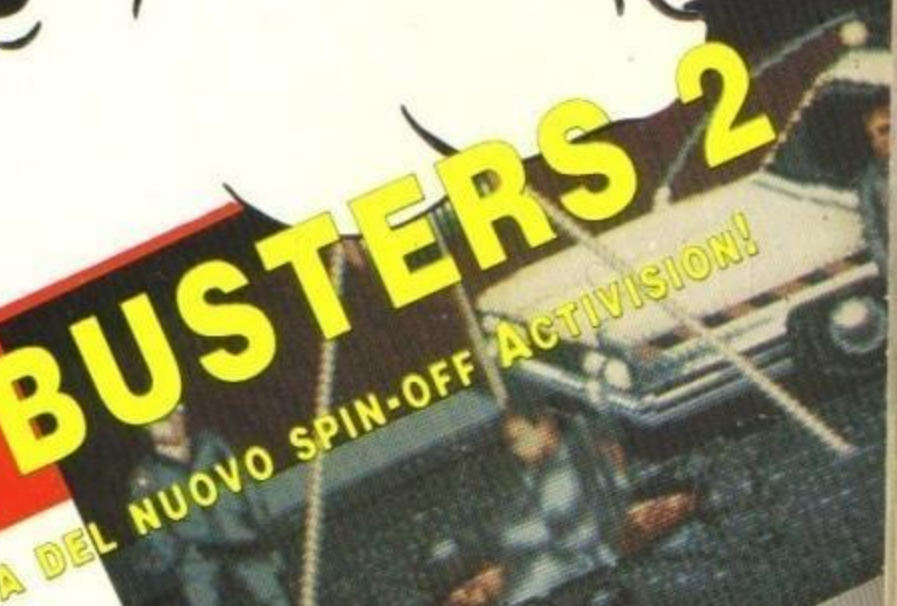
GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Bo... ames, et

SIM REPORT:
CHI C'ERA,
CHI NON C'ERA

GHOSTBUSTERS 2
PREVIEW ESCLUSIVA DEL NUOVO SPIN-OFF ACTIVISION!



I MIGLIORI:
INDIANA JONES - THE ADVENTURE
STRIDER
XENON II
DYNAMITE DUX
CURSE OF THE AZURE BONDS
... E ALTRO!!!

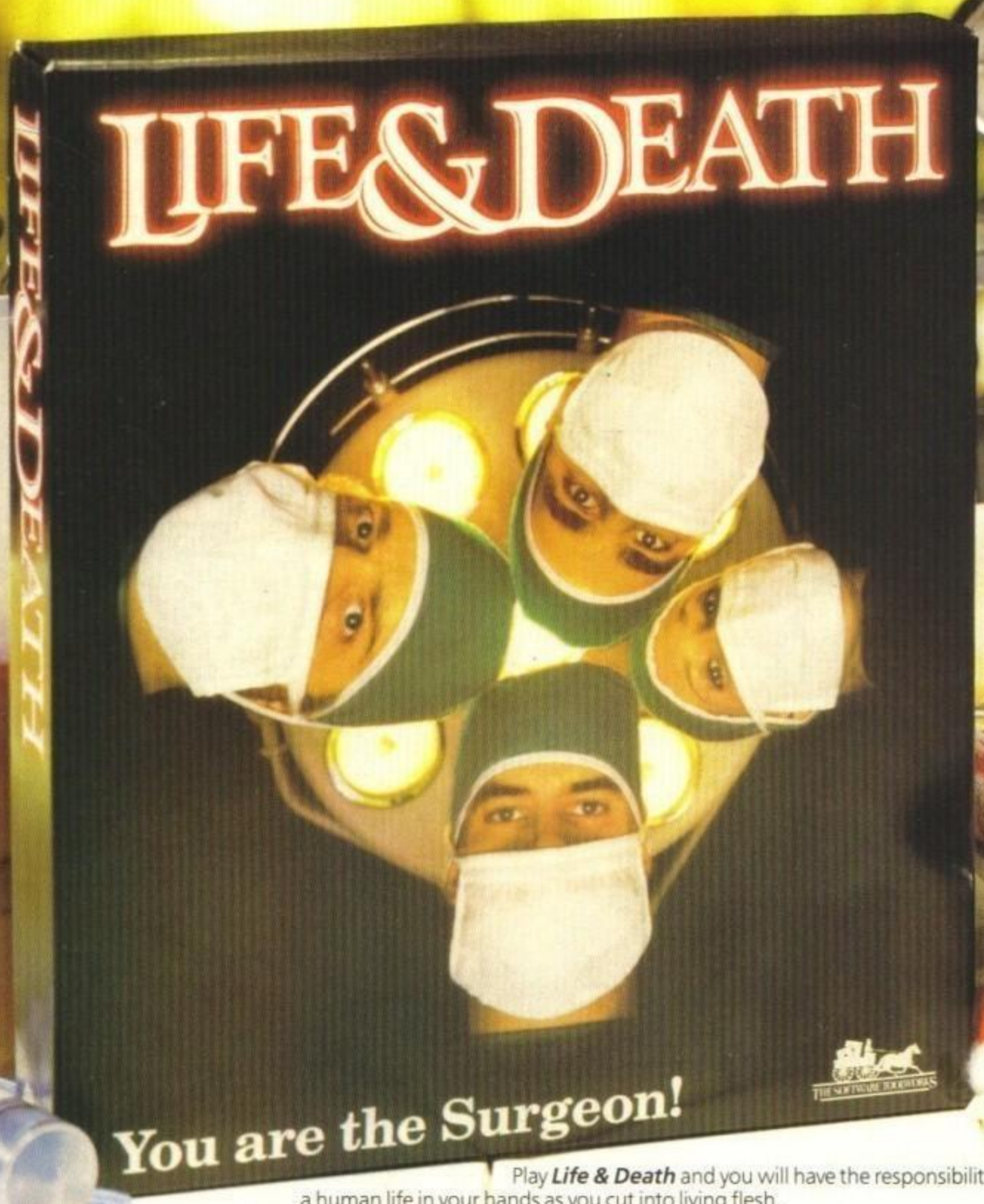
SHADOW OF THE BEAST: il nuovo successo della Psygnosis recensito

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARNING!

Do not play this game if you are of a nervous disposition



Distributed by

MINDSCAPE INC

Play ***Life & Death*** and you will have the responsibility of holding a human life in your hands as you cut into living flesh.

In this – the world's first interactive medical movie – you'll enter the tension-filled atmosphere of a busy hospital. Talk with your patient. Read charts. Order X-rays, blood tests and other laboratory reports. And when the time comes . . . you will pick up the knife!

In the operating theatre, your skill will determine whether your patient goes to recovery . . . or the mortuary.

Available for IBM and compatibles, Apple II/Mackintosh, Amiga and Atari ST.

M I N D S C A P E

For further information on Mindscape Products and your local dealer contact

al Limited, PO Box 1019, Lewes, East Sussex BN8 4D

http://www.oldgamesitalia.net/

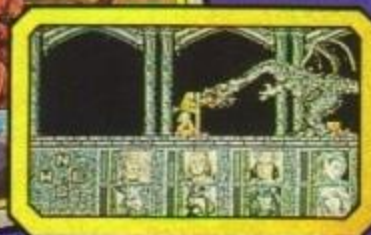
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Advanced Dungeons & Dragons®

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME

HEROES OF THE LANCE



Nel mistico mondo di Krynn otto intrepidi amici se la vedono con una miriade di orrori in cerca del prezioso Disco di Mishakal.

DISPONIBILE PER:
C64 Cass. Lit. 29.000
C64 Disk Lit. 39.000
Amstrad/Spectrum Lit. 18.000
Amiga/ST Lit. 59.000
PC 5.25/3.50 Lit. 59.000

A FORGOTTEN REALMS™ ACTIONS ADVENTURE

HILLSFAR

Una città nel magico mondo dei FORGOTTEN REALMS™ Ed ogni visita a Hillsfar costituisce un'esperienza sempre diversa ed esilarante!

DISPONIBILE PER:
C64 Disk Lit. 49.000
PC 5.25/3.50 Lit. 59.000

A FORGOTTEN REALMS™ FANTASY ROLE - PLAYING EPIC, VOL. 1

POOL OF RADIANCE

La città di Phlan è stata invasa da mostri - il tuo compito è di scoprire la natura di questa forza maligna.

DISPONIBILE PER:
C64 Disk Lit. 59.000
PC 5.25/3.50 Lit. 69.000

A FORGOTTEN REALMS™ FANTASY ROLE - PLAYING EPIC, VOL. 2

CURSE OF THE AZURE BONDS

Sei schiavo di cinque simboli di colore azzurro - blu tatuati sul tuo braccio destro. Liberatene per riconquistare pieno controllo del tuo destino.

DISPONIBILE PER:
C64 Disk Lit. 59.000
PC Lit. 69.000

U.S. GOLD™ — SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.™

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIDER™

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin Games PRESENTS

©1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

SHINOBI™

C64 Cass.	L. 18.000
Disk	L. 25.000
Amstrad	L. 18.000
16 bit	L. 29.000

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)

available on
AMIGA @ £19.99
ATARI ST @ £19.99
CBM 64 CASS @ £9.99
CBM 64 DISC @ £14.99
SPECTRUM 48/128 @ £9.99
SPECTRUM + 3 @ £14.99
AMSTRAD CASS @ £9.99
AMSTRAD DISC @ £14.99

VIRGIN MASTERTRONIC LTD.
2-4 Vernon Yard - 119 Portobello Road · London W11 2DX

"This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan, and "SHINOBI" and "SEGA" (for "SEGA") are trademarks of Sega Enterprises Ltd." Produced by The Sales Curve Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 TGM PREVIEWS
COSI' FRESCHE CHE STENTERETE A CREDERCI...

19 LE RECENSIONI
ESCLUSIVE, SPORT, COIN-OP E TUTTO IL RESTO...

43 EMULAZIONE A 16-BIT
Mac & MS-DOS nei circuiti di Amiga e di Atari... funzionerà?

80 MADE IN JAPAN
Dal nostro inviato del Sol Levante un panorama sul divertimento nipponico

84 SPECIALE SIM
Chi c'era, chi non c'era, cosa è successo...

87 BULLFROG TEAM
Il primo di una serie di 'profili' sulle software house e i programmatori

8 News

11 Previews

19 Reviews

43 B/N Special

56 La Guida

90 Grafica 2° Parte

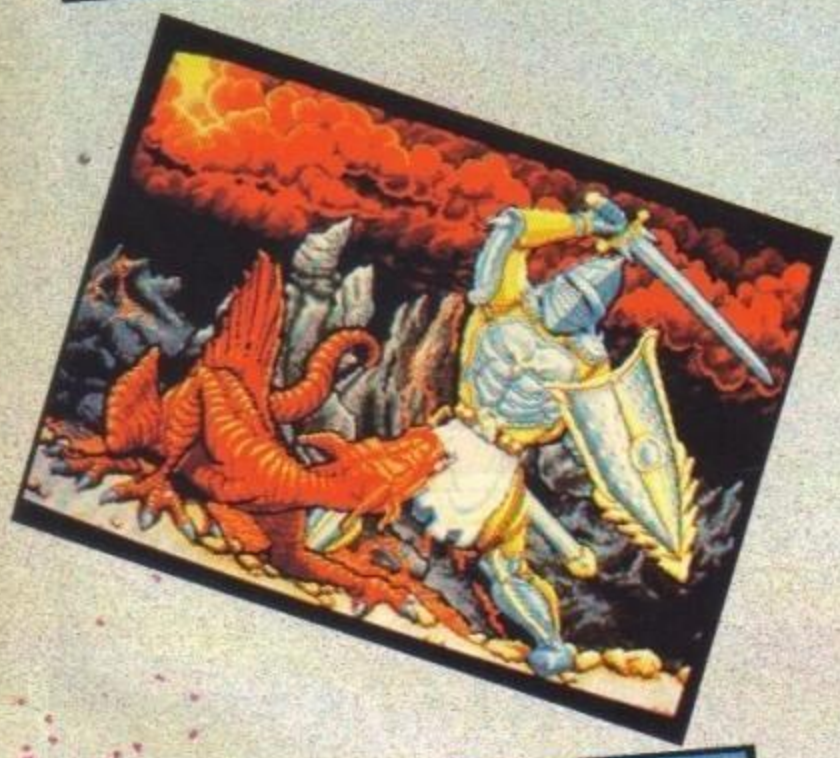
94 La Posta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE



ESPANSIONE

Questo numero ha peso e consistenza, vero? Le sedici pagine in più che lo rendono così 'robusto' sono il frutto di una serie di spinte che il mondo del software a sedici bit ha dato al mercato negli ultimi tempi: i Personal della famiglia 68000 (ma anche gli MS-DOS) sono stati finalmente inquadrati nel modo giusto, ovvero come macchine versatili dalle quali si può ottenere, magari con un po' di sforzo, quasi tutto.

E noi di TGM, che siamo costantemente bersagliati dai rapporti che i nostri celerissimi inviati negli USA e in Giappone (oltre che in tutta Europa, naturalmente) ci trasmettono e spediscono dovevamo tenere testa a questa 'valanga' di informazioni.

Ecco la spiegazione per queste misteriose sedici pagine extra: TGM ha bisogno di più spazio, e se questo spazio è in bianco e nero poco importa, visto che le informazioni si possono dare anche senza colori.

Naturalmente le recensioni e gli articoli che DEVONO mostrare immagini a colori per conservare la loro validità redazionale non finiranno MAI in queste pagine... ma questo lo vedrete da soli, sfogliando questo nuovo, incredibile numero della vostra rivista a sedici bit.

Ah, prima che voltiate pagina: grazie per essere venuti al SIM, e per una rivista ricca di anteprime spettacolari, recensioni esclusive e articoli interessanti, contate pure su di noi... anche per i prossimi numeri, naturalmente!

BONAVENTURA DI BELLO

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Luisa Meneghini, Stefano Giorgi, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul ...202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

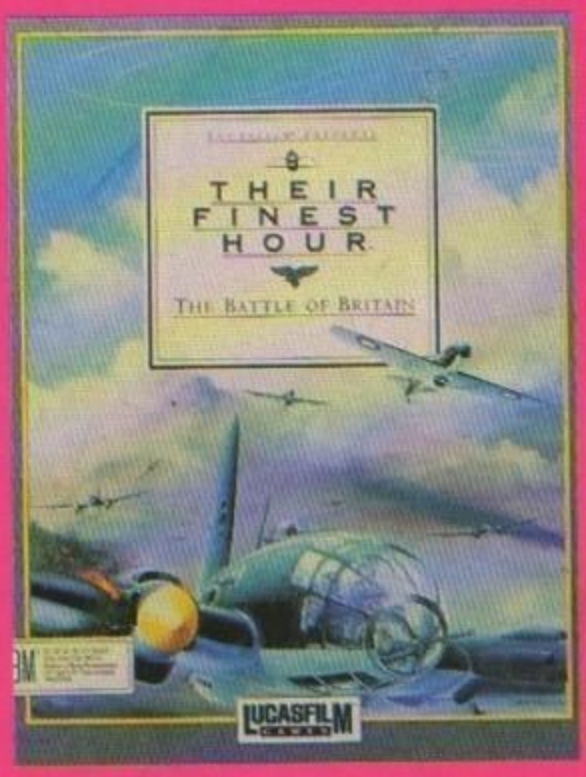
TUTTO E' BENE CIO' CHE FINISCE BENE

Qualcuno di voi avrà seguito su riviste o giornali il corso di un'accusa di pirateria volta alla Italvideo di Bologna. La faccenda è andata avanti per qualche tempo e si è finalmente conclusa.
Per dovere di cronaca, e per tenervi informati sugli sviluppi che l'argomento "pirateria" sta avendo in Italia, precisiamo che la Italvideo di Bologna è stata completamente assolta, scagionata da ogni accusa con la formula più ampia. L'istruttoria definitiva pronunciata dal Pretore di Bologna è stata emessa nel mese di giugno di quest'anno e libera in modo completo la Italvideo da ogni accusa.
Tutto è bene quel che finisce bene, quindi, e noi di TGM non possiamo che essere contenti di come siano andate le cose poiché non è giusto che all'estero si perseveri nel considerare pirati gli italiani senza riconoscere che anche da noi ci sono buone case di software capaci di produrre programmi originali di ottimo livello. E fatti come questi avrebbero portato a peggiorare la situazione.

Stefano Gallarini

BATTLEHAWKS II

In effetti il titolo è un altro: THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN (era più comodo l'altro!), ma si tratta pur sempre del seguito prodotto dalla Lucasfilm Games, nel quale rivivrete le gesta eroiche dei piloti della Seconda Guerra Mondiale ai comandi di aeroplani mitici come l'Hurricane o lo Spitfire combattendo contro velivoli ancora più mitici come il formidabile Messerschmitt 109 (c'è ancora bisogno di precisare che è un aereo tedesco?).



Nel gioco non troverete simulazione (che del resto sarà TOTALE anche nel sonoro), ma anche strategia ed elementi di 'ruolo' come la memorizzazione della carriera di tutti i piloti e la possibilità di conquistare riconoscimenti storici di rilievo come la famosa Croce della Cavalleria Tedesca o la Croce Vittoriana inglese. E allora anche voi potrete gridare: "Quale uso io? Nuv... No, forse ho sbagliato qualcosa... al prossimo numero!

BDB

COMMODORE POINT AUTORIZZATO
B.C.S.
VIA MONTEGANI, 11 A MILANO
NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

C64 NEW	L. 290.000
DRIVE C64	L. 245.000
AMIGA 500	L. 870.000
ESPANSIONE A500	L. 280.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA
VENDITA RATEALE IN GIORNATA
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89500903
ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTICIPAZIONI
DI OTTOBRE

DON BLUTH TORNA SUI NOSTRI MONITOR

Ormai tutti avete visto la stupenda e molto contestata conversione di Dragon's Lair su Amiga. Contestata perché qualcuno criticava lo spessore del gioco, altri perché non la trovavavno così eccezionale, altri ancora la decantavano (noi!). Addirittura decidemmo di omettere il voto dalla recensione, scatenando strane polemiche. E oggi, a distanza di quasi un anno, siamo ancora convinti che non dare il voto sia stata la cosa migliore da fare.
E mentre attendiamo con ansia la conversione per Atari St, giungono in redazione le foto e gli screen sconcertanti di una nuova produzione firmata sempre Ready Soft: Space Ace, il secondo gioco basato sulla tecnica dei Laser Disk.
Di Space Ace ricordo tutto: l'ho adorato come ho adorato Dragon's Lair. Sono andato a Londra per vederlo in atemprima, mi sono fatto amici là perché mi insegnassero le mosse e poter venire in Italia a bagnare il naso a tutti. L'ho giocato per lungo tempo e oggi ne sento la mancanza.
Disegnato con la solita cura di Bluth e del suo staff, Space Ace si distingueva dal suo predecessore per la storia che poteva cambiare. Oltre a scegliere il livello di difficoltà all'inizio del gioco, infatti (a livello Easy molte scene venivano saltate), potevate in determinati momenti, premere il tasto energia e trasformare il vostro eroe-bambino in un super-eroe adulto. E, chiaramente, la sequenza animata cambiava completamente.
La storia di Space Ace, infatti, racconta di un certo grassone chiamato Borf inventore di un raggio capace di "infantilizzare" le persone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

Arrivato a bordo di una strana astronave Borf trasforma in bambino il biondo Dexter e rapisce la sua amata e rossa Kimberly.
Ma malgrado le fattezze bambinesche, Dexter non si lascia prendere dal panico e corre a salvare la sua bella (e un po' isterica) ragazza.
Come andrà a finire lo potete capire: Dexter con uno specchio dirige il raggio verso Borf che, trasformato in un lattante, viene adottato dai due protagonisti.
Cosa rimarrà di tutto questo nella conversione su computer? Ci saranno le sequenze divise in cui poter scegliere se restare piccoli o trasformarsi per un po' in adulti? Chi lo sa. La Ready Soft per ora non ci svela proprio niente, ma credo che l'esperienza di Dragon's Lair l'abbia aiutata a produrre un programma ancora migliore.
Noi siamo qui pronti, col joystick in mano e gli occhi spalancati.

Le foto della pagina precedente: un primo piano di Borf (foto grande) e una scena di lotta fra Borf e Dexter. Nella foto qui sopra Kimberly lancia il suo appello attraverso il sistema di comunicazione dell'astronave di Dexter

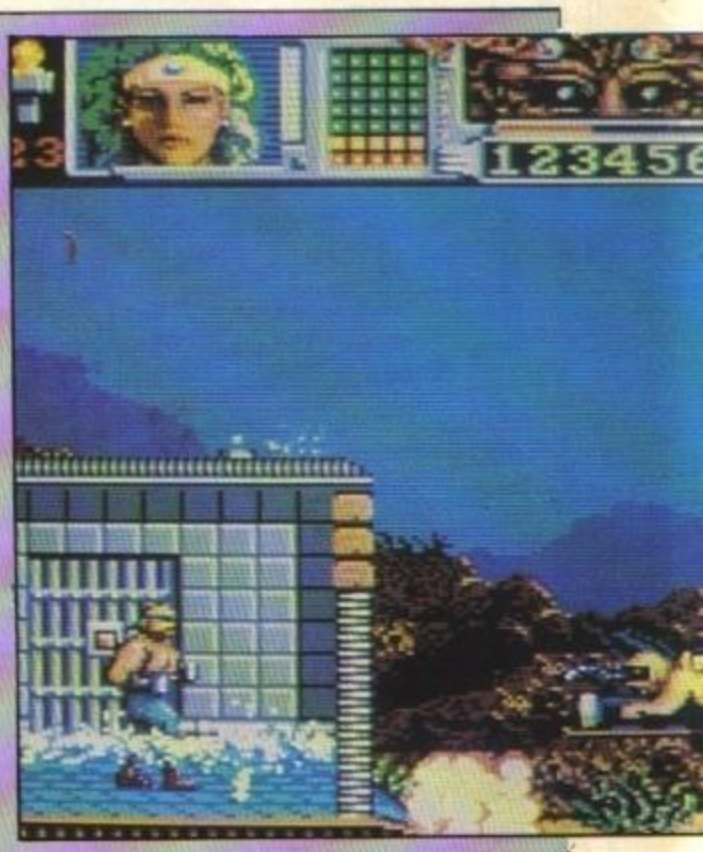
HAMMERFIST

il primo videogame per il Konix

UN ESALTANTE DEBUTTO

La Vivid Image Developments fu fondata nel Settembre del 1988. Siete perdonati se avevate pensato che si fosse accodata all'anonima moltitudine di software house morte subito dopo la nascita.
Tuttavia, vi sareste sbagliati di grosso. Vivid Image venne messa su da due programmatori e da un artista grafico – ed è questo che la rende un po' diversa dal solito

C'è un vecchio adagio nell'industria del software, secondo il quale i programmatori sono dei cattivi uomini d'affari, e gli uomini d'affari sono dei cattivi programmatori. La vita sarebbe un paradiso se i direttori delle software house saprebbero riconoscere un brutto gioco quando ne vedono uno, e se i programmatori sapessero quando smettere di programmare e cominciare a vendere. La software house ideale dovrebbe essere formata da persone che comprendono la complessità dell'ars programmandi ma sanno anche destreggiarsi negli affari. La Vivid Image potrebbe essere proprio un buon esempio di questo tipo.
Sebbene la Vivid Image fosse formata dai programmatori Mev Dinc e John Twiddy, e dall'artista grafico Hugh Riley un anno fa (si incontrarono durante la produzione di Last Ninja II), questi signori non hanno mai previsto di illustrare le loro produzioni alla stampa – figuriamoci al pubblico – fino a quando non avessero ritenuto che i giochi fossero vicini alla fase finale di programmazione. Essi inoltre hanno sempre voluto produrre i loro giochi per i computer migliori e più diffusi, ma anche per le nuove macchine – purché dotate di ottime caratteristiche. (Non c'è niente di più divertente per un programmatore che mettere le mani sui sistemi hardware più recenti – ecco spiegata la versione per il Konix.)
E' stato solo ora che hanno



▲ ***La versione per console Konix Multi System di Hammerfist***

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ *Hammerfist su Amiga: un vero capolavoro*

consentito ai giornalisti di vedere tutte le versioni (affiancate) del loro primo gioco (non che ci sia molto da fare paragoni, ma piuttosto per mostrare la loro bravura nel programmare su qualsiasi formato). Di che gioco si tratta? Di Hammerfist, un'avventura/arcade giocabile e avvincente, invitante e densa di sorprese.

A dispetto dei limiti di ogni computer (persino la Konix ha di questi problemi) ogni versione contiene esattamente la stessa struttura grafica (in termini di oggetti) e gli stessi elementi strategici delle altre.

Il gioco si svolge su un pianeta dove ogni cosa o persona è in realtà un ologramma. L'organismo centrale del pianeta è l'immenso Centro Holographix il quale è preposto alla produzione di guerrieri atti a mantenere l'ordine fra gli evanescenti abitanti che popolano il territorio. A causa di un improvviso guasto nella produzione due dei 'vigilanti' sono stati prodotti all'interno di un unico ologramma. Due personalità vivono quindi in un unico corpo. Non c'è da sorprendersi che tale entità, riconosciuta la scomoda situazione, faccia di tutto per scindere le due personalità e ritornare ad un'esistenza normale. Il vostro ruolo è proprio quello dell'ologramma-con-problemi-di-conflitti-interiori e lo scopo del gioco è quello di ritrovare la strada per il Centro Holographix, liberarvi (ahh, che sospiro di sollievo!) e rifarvi dandole di santa ragione ai tre spacconi mutanti che danno fastidio al pianeta.

Sebbene controlliate un solo sprite, avete in realtà le capacità di due personaggi. Uno di essi, Hammerfist, è forte – dotato com'è di un pugno metallico, da cui il nome – ma anche lento e pesante. Mentre l'altra personalità, Metalasis, è una graziosa ed agile giovincella priva però di attributi 'brutali' atti a sostenere uno scontro con i teppisti genetici del pianeta. 'Switchando' da un'individuo all'altro è possibile avere la meglio su tutti gli ostacoli e raggiungere la libertà.

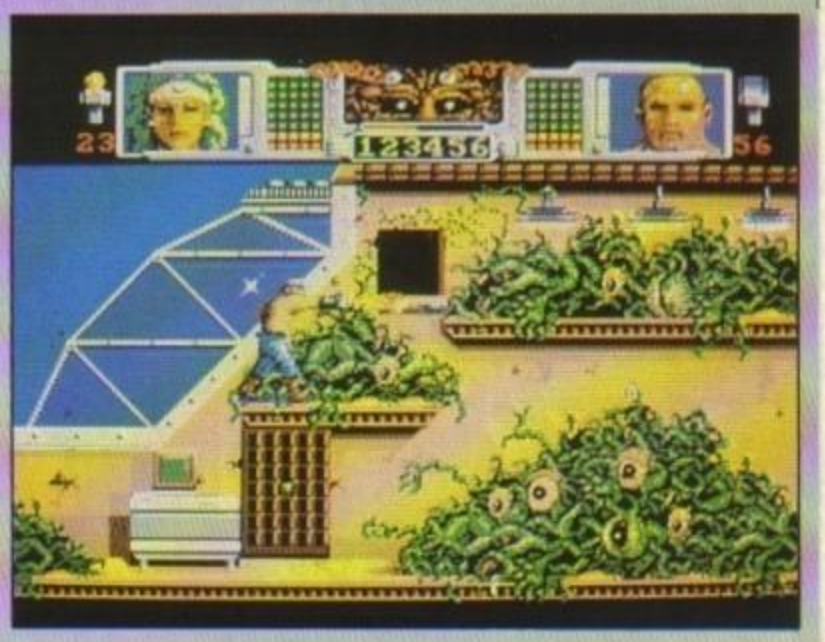
Nonostante siate stati dotati di una sola vita, potete andare avanti per secoli. Questo accade perché mentre, ad esempio, siete impegnati con Hammerfist, Metalasis ha il tempo (grazie al momento di inattività) di recuperare tutta la sua energia. Ma attenti a non lasciarla troppo inattiva, perché potrebbe avere un sovraccarico e perdere di conseguenza tutta l'energia recuperata (lo sapevo che ci doveva essere la fregatura! – NdT). Uno scambio costante è quindi di prima necessità.

La vostra missione ha inizio in un'edificio sommerso, popolato da ogni sorta di splendide ma mortali creature. Quando uccidete uno di questi antipatici animaletti viene creata una scintilla. La maggior parte di questi 'bonus' sono positivi (possono darvi energia o armi), ma una di esse è 'nociva', per cui occhio! Per quanto riguarda i tre livelli di gioco, il primo è formato da 16 schermi a scomparsa posti uno di seguito all'altro. Ognuno dei livelli termina con il solito cattivone finale.

Dopo una passeggiatina subacquea, raggiungete la terraferma che si rivela subito piagata da una guerra nucleare. A dispetto delle condizioni proibitive del paesaggio, alcune creature mutanti riescono a viverci, e fanno di tutto per ostacolare il vostro progresso nella missione. Attenti alle vostre mosse, perché il gioco è pieno di false tracce.

Dopo aver superato un insetto gigante, raggiungete il livello finale e vi introducete nel Centro Holographix stesso. Sebbene ci siano stati mostrati tutti i livelli – ultimo compreso – non sarebbe carino rivelarvi cosa vi attende all'arrivo. Basti solo dire che i vostri avversari sono preparati, per cui cercate di esserlo anche voi.

Hammerfist sarà disponibile a Gennaio del 1990 su Amiga, ST e Konix Multi System.



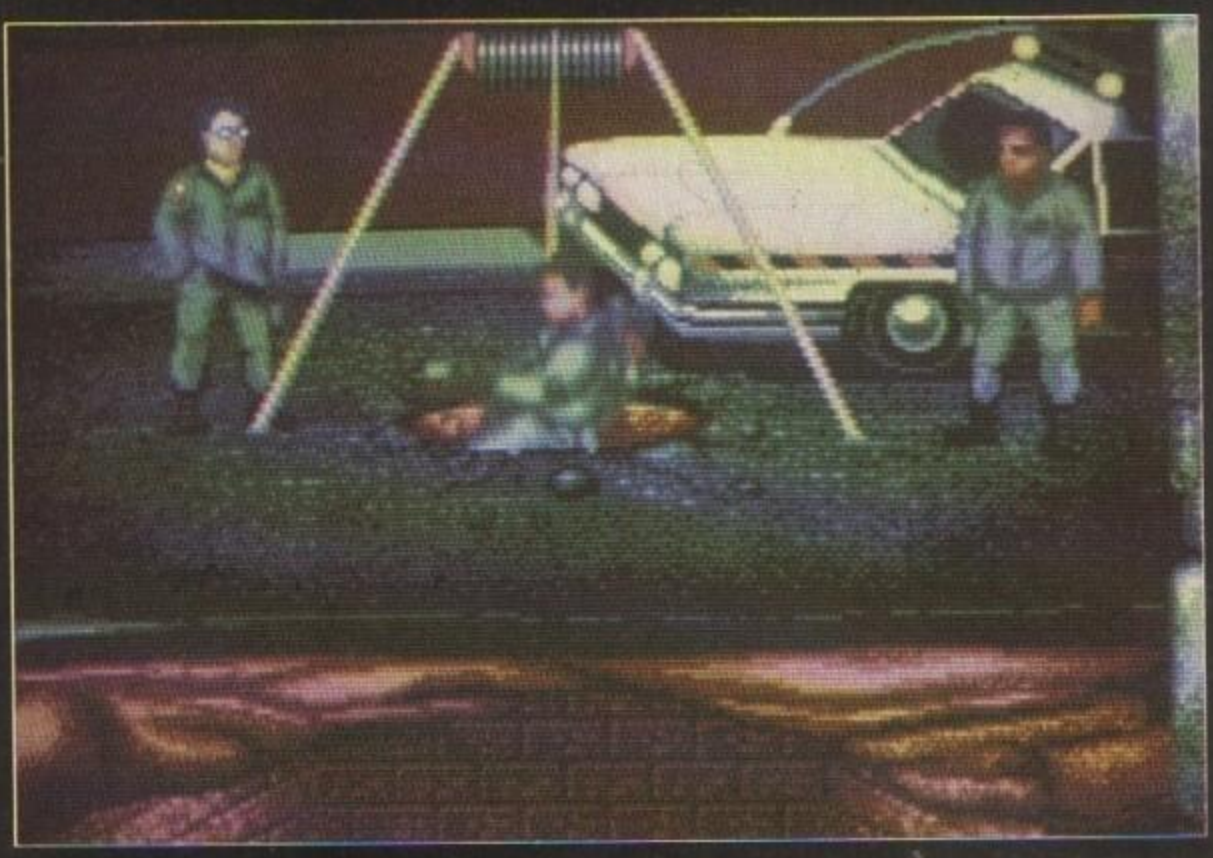
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

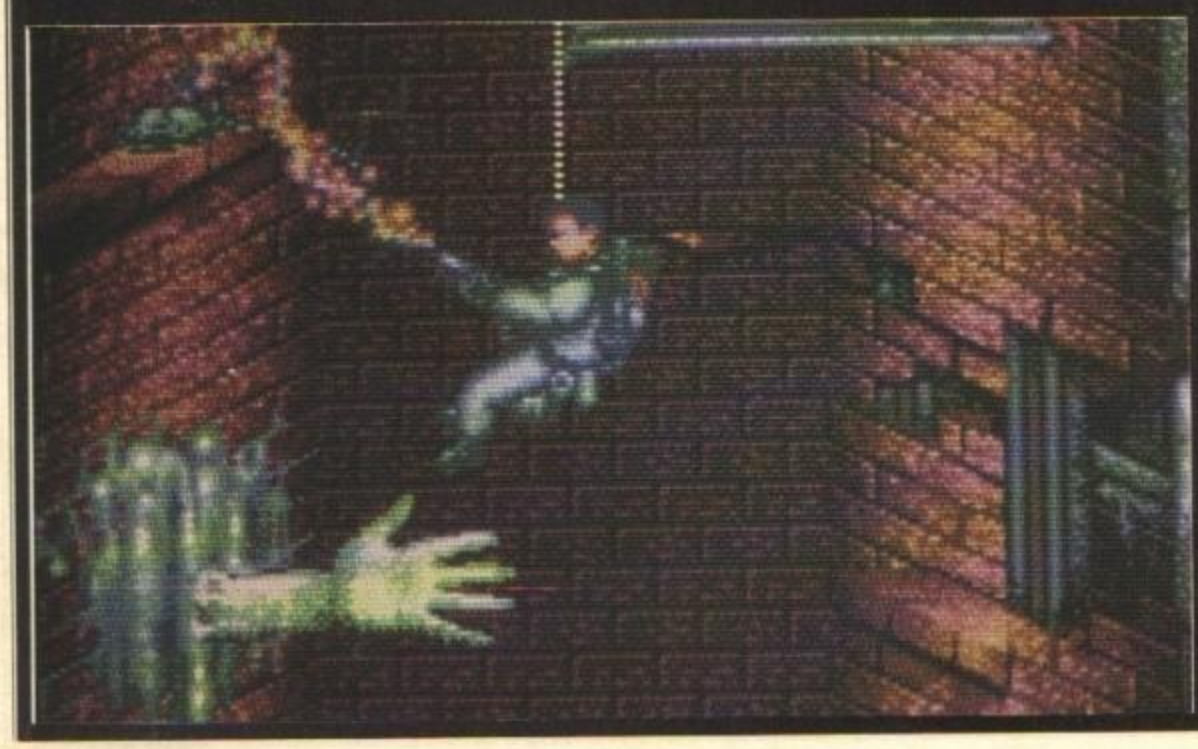
Preview

WHO YA GONNA CALL?

Quando il film Ghsotbusters fece la sua apparizione nel 1984 diventò il film-commedia più seguito del momento. Ancora oggi è imbattuto nel record di incassi al botteghino. Quando il gioco per computer venne commercializzato alcuni mesi dopo si trasformò nel videogame più venduto della storia (oltre due milioni di copie). Anch'esso detiene il record a tutt'oggi.



Gli Acchiappafantasmi (soprattutto Bill Murray, che interpretava il ruolo di Venkman) promisero a se stessi che il film sarebbe stato un pezzo unico – il primo e l'ultimo. Fortunatamente per i fans, la Columbia (che dopo il film ha goduto di un ottimo credito e ne godrà anche per il futuro) ha convinto il team originale formato da Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis, Sigourney Weaver e Rick Moranis a riunirsi per produrre un seguito, ancora una volta sotto la regia di Ivan Reitman (che ultimamente ha riscosso un certo successo con Twins). Forse sfortunatamente, l'Activision non potrebbe riprodurre gli stessi miracoli e l'illustre David Crane non programmerà il seguito.
La Software Studios ha ottenuto l'invidiabile incarico di produrre la versione computerizzata del seguito cinematografico. La distribuzione di Ghostbusters II – The Computer Game è stata annunciata per il terzo mese dalla proiezione in sala del film, quindi verso Novembre. Il gioco è stato particolarmente progettato per presentarsi come una rendizione digitale della trama cinematografica. Il film stesso, quindi, fornisce degli indizi sullo scopo del gioco. E' la fine di un decennio e gli abitanti di New York sono in procinto di pagare per la marea di pensieri negativi che vagano ogni giorno attraverso le strade della loro città. Questo perché al raggiungimento di un livello-limite la forza dei pensieri negativi risveglia lo spettro gelatinoso che in Ghostbusters viveva nascosto.
Ora tocca agli (squilli di tromba) Acchiappafantasmi rispolverare l'attrezzatura e riacciuffare tutti gli spettri e le amenità psichiche generatesi da questa sostanza in via di espansione prima che la città sia completamente sottomessa. Questo comporterà il pattugliamento di ogni angolo della città, persino la discesa nei pozzi delle fogne e simili utilizzando dei cavi. Sebbene le attrezzature non vi mancheranno, il tempo a disposizione è davvero esiguo. Andate a vedervi il film (dovrebbe già essere in proiezione mentre leggete questa preview) e poi aspettate di giocare lo spin-off a Novembre (disponibile in tutti le versioni, e di quella ST potete vedere le immagini in questa pagina), senza dimenticare che avete tempo soltanto fino a Capodanno per portarlo a termine.

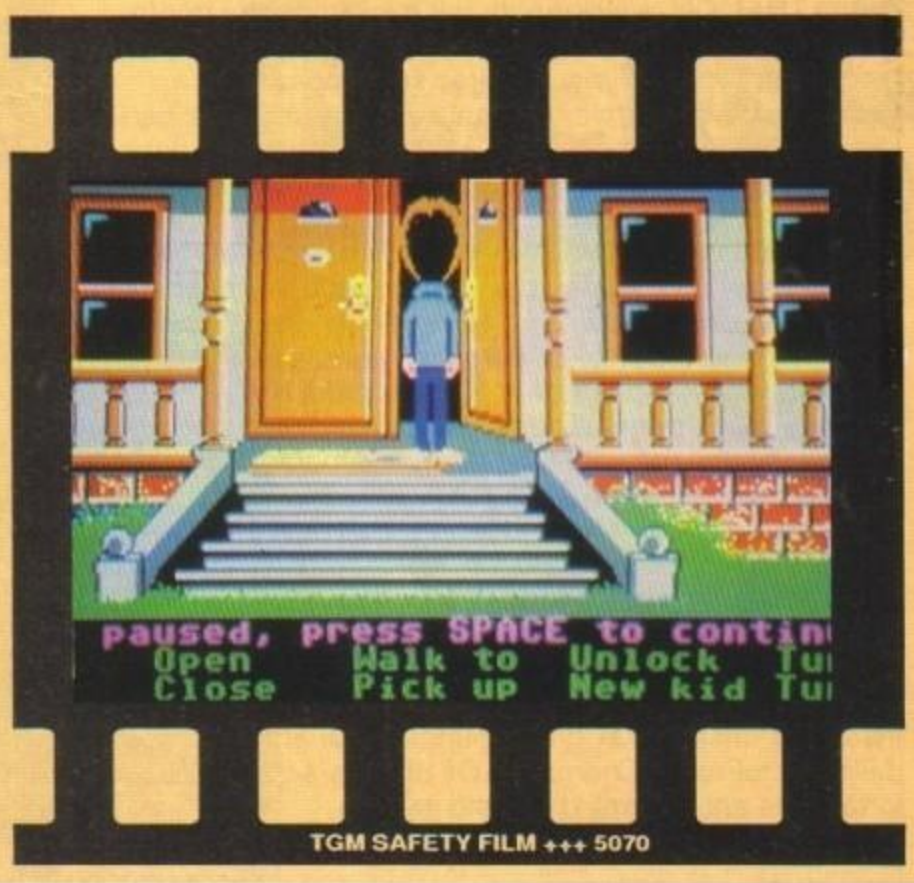


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA LUCASFILM CI RIPROVA

La US Gold presenta questa succosa novità in modo alquanto teatrale, visto che si tratta di una vera e propria 'thriller comedy' - nel foglio illustrativo il titolo è seguito da una serie di domande-flash: "Cosa accadde veramente quanto il meteorite toccò il suolo 20 anni fa?" "In che cosa mutò il Dr Fred, l'infermiera Edna e Wierd Ed?" "Cos'è un tentacolo verde e come lo si nutre?" "Cosa ci fa una sega elettrica in cucina?" "E cosa diavolo ci fa un reattore nucleare nello scantinato?"
I videogiocatori più 'navigati' avranno già capito, anche perché guardando le foto non si può sbagliare - oppure sì, visto che la Lucasfilm ha recentemente esordito con un 'seguito'?
Certo! Si tratta di Maniac Mansion, il caro vecchio Maniac Mansion, e tutti coloro che sono troppo giovani (in senso informatico) per aver mai giocato alla prima versione (per C64) faranno bene a non lasciarsi sfuggire questa splendida release.
Nei panni di Dave e di un gruppo di amici dovrete salvare la vostra amica Sandy prima che lo scienziato pazzo - l'abominevole Dr Fred - si impadronisca del suo cervello.
In occasione delle nuove versioni a 16-bit per Atari ST e Amiga, e di due nuove versioni 'potenziate' per PC e C64 - tutte annunciate per Settembre - Maniac Mansion si presenta con una serie di invitanti caratteristiche: umorismo senza limiti; immediata familiarità coi comandi (è pur sempre il predecessore di Zak McKracken); 450 oggetti da scoprire ed utilizzare nel modo giusto; oltre 50 luoghi completamente diversi e riccamente rappresentati; 14 diversi gruppi di tre personaggi, scelti da sette diversi personaggi dotati ognuno di capacità e personalità differenti; alleati e avversari di ogni tipo; cinque diverse storie con soluzioni multiple; interfaccia/parser completamente privo di 'digitazione'; scene di intermezzo cinematografiche che mostrano 'cosa accade nel frattempo'; previsti i modi CGA, EGA, VGA, MCGA ed Hercules nella versione PC; possibilità di salvare la posizione di gioco su disco.
Insomma, aspettatevi come minimo un TOP SCORE su TGM, ragazzi!

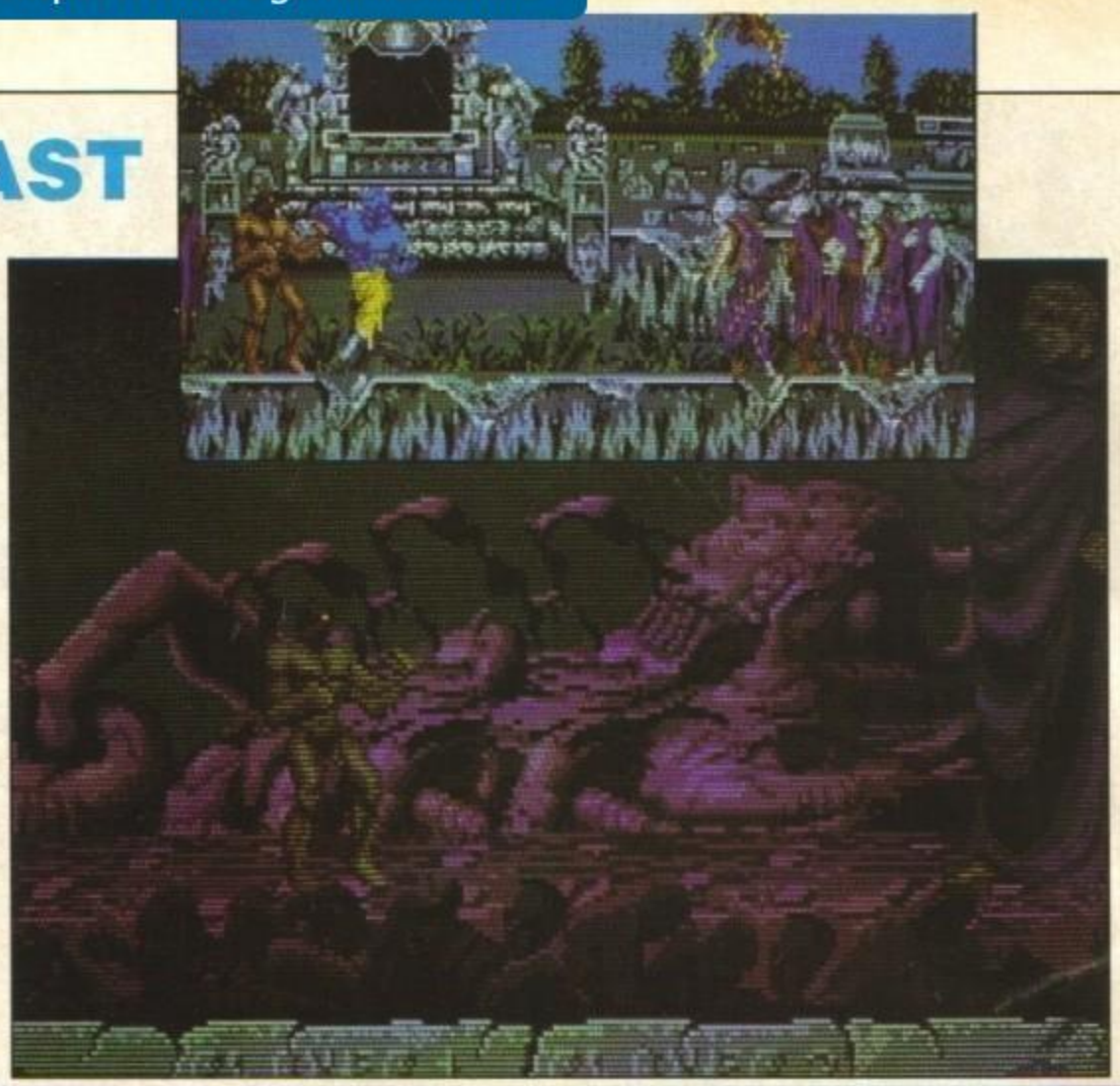


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

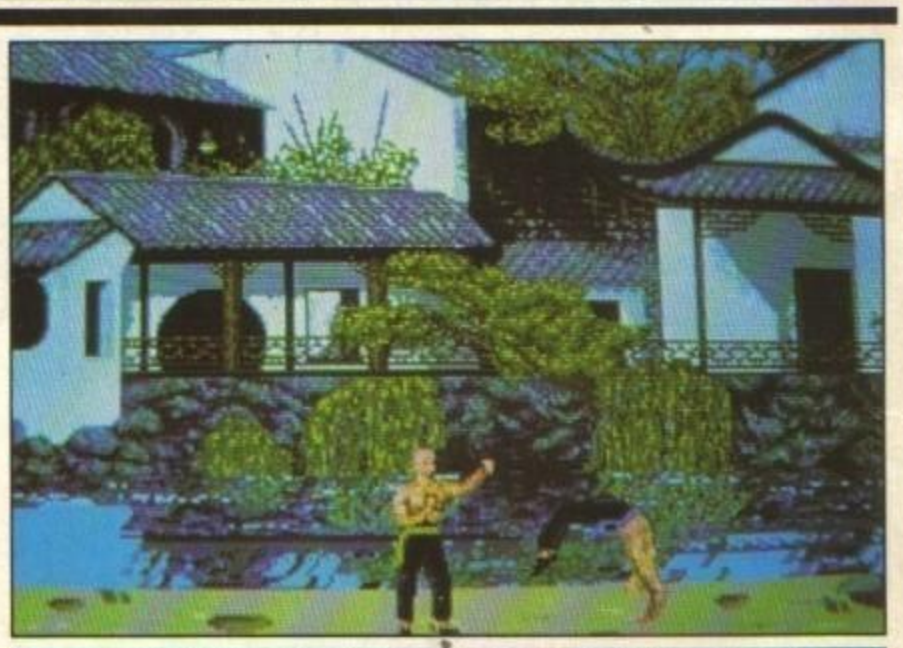
Preview

ALTERED BEAST Rivelato !!!



Dopo aver rivelato di avere a disposizione la videocassetta inviata dall'Activision, le richieste telefoniche e postali si sono fatte pressanti, qui a TGM, per cui abbiamo buttato via la vecchia e obsoleta Polaroid (si fa per dire, naturalmente) e – armati di fotografo e reflex, abbiamo immortalato una delle conversioni più attese e sconvolgenti di tutti i tempi.
Signori, in pieno technicolor e direttamente dal gioco per computer – sfornato dalle abili menti di Jeff Gamon (Skyfox, programmazione), Mak Computer Graphics (R-Type, grafica) e Uncle Art (Afterburner, musica ed effetti sonori) – ecco a voi… ALTERED BEAST!!!

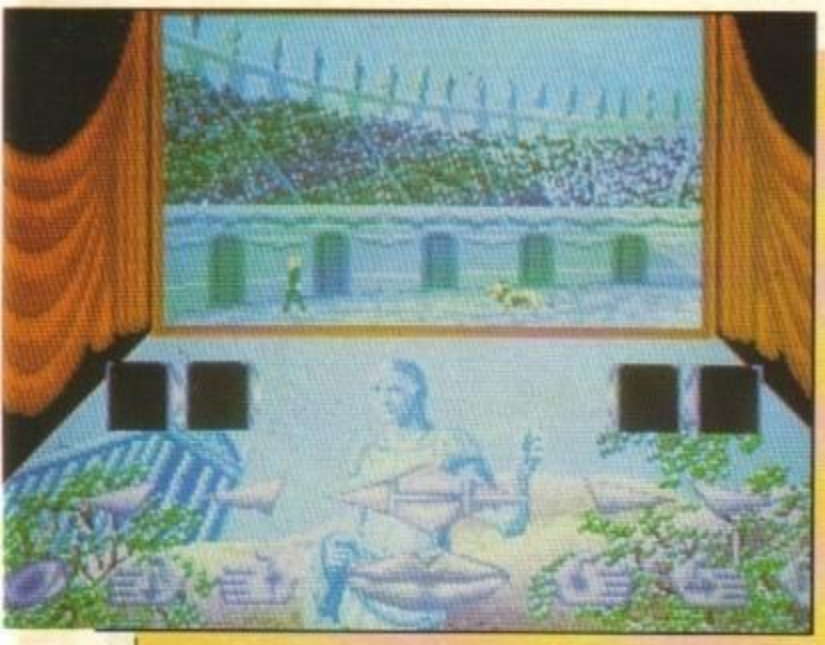
LA NOBILE ARTE... DI INTRATTENERE



La Grandslam Entertainment Ltd sa come si divertono i giovani d'oggi: dategli un pizzico di ultraviolenza, un tocco di sportività e una bella innaffiata di arti marziali, e lo smanettone sfoga tutta la sua rabbia e le sue frustrazioni facendo a pezzi gli avversari (e il joystick).
Chi ha seguito in TV la splendida serie di Kung Fu (quella col bravissimo David Carradine nel ruolo di Kane, il monaco Shaolin vagante in cerca delle sue radici familiari) sa cosa può voler dire essere un monaco Shaolin, e come siano preziose le arti marziali sviluppate e insegnate nei monasteri omonimi.
CHAMBERS OF SHAOLIN, prima simulazione prodotta dalla Grandslam nella sua nuova joint venture con l'etichetta THALION, e sviluppata dai migliori gruppi di programmatori europei, diverrà probabilmente il miglior gioco di arti marziali mai apparso su un computer.
Della qualità strutturale, grafica e sonora sentirete parlare presto nella recensione, e intanto possiamo darvi qualche accenno sulle caratteristiche che rendono particolare questa simulazione.
Prima di tutto si progredisce nel gioco soltanto attraverso una vera 'iniziazione', dove un maestro vi insegnerà le tecniche vincenti del kung-fu permettendovi di creare un personaggio dotato di personali caratteristiche e di un personale grado di abilità, il quale potrà essere SALVATO su disco per dedicarsi alla formazione di altri, invincibili lottatori, da utilizzare alternativamente.
Gli avversari contro cui misurarvi potranno essere generati dal computer stesso o 'creati' da voi, e in entrambi i casi gli avversari 'ricordano' le vostre manchevolezze dimostrate nei precedenti incontro e le utilizzano contro di voi in quelli successivi: una vera e propria routine di Intelligenza Artificiale che renderà la vostra carriera di monaco shaolin davvero faticosa!
Insomma, insieme al già annunciato Oriental Games della MicroProse, Chambers Of Shaolin sarà il 'pezzo forte' delle arti marziali di questo inverno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'EMPIRE COLPISCE ANCORA...

Non è un errore di stampa, né un lapsus: siamo semplicemente riusciti a procurarci qualche foto di quel mega-gioco di cui parlammo alcuni mesi fa, il mitico TIME della Empire: ricordate?
Si tratta di quell'avventura dalla struttura di gioco così inconsueta che vi faceva viaggiare nelle epoche più importanti della storia (sembra una mania, quella dei viaggi nel passato... avete notato?) incontrando personaggi illustri, tutto attraverso un'originalissima interfaccia-utente e con un innovativo sistema grafico che permetteva di comprimere centinaia di megabyte di animazione in un centinaio di byte (se non ci credete andate a rileggervi la preview, gente di poca fede!).
Ebbene, dicevamo, all'epoca era circolata qualche immagine ma noi non avevamo pubblicato nessuna foto del gioco: adesso che le versioni per Amiga (2 dischi) ed ST (3 dischi) stanno per fare la loro apparizione a Ottobre, e quindi noi di TGM sappiamo di mostrarvi le foto della versione 'definitiva', ecco una sfilata di immagini che sicuramente stuzzicherà la vostra curiosità di avventurieri.
Non possiamo però farci sfuggire l'occasione di annunciare anche il secondo prodotto della Empire programmato per questo autunno/inverno: DR DOOM'S REVENGE.
Si tratta, come gli aficionados dei fumetti Marvel avranno già intuito, di una nuova avventura con protagonisti dei super eroi in questo caso Capitan America e l'Uomo Ragno (già apparsi rispettivamente in un videogame e un'avventura omonime).
Il cattivone di turno è l'infame Dottor Destino, che impadronitosi di un ordigno nucleare minaccia di farlo esplodere sopra New York se le sue richieste non saranno soddisfatte (tra le più importanti un aumento di stipendio per i redattori di TGM, l'abolizione del gatto a nove code durante le ore di lavoro, la sostituzione della gogna con un cappello 'asino' per i redattori che fanno errori gravi nelle recensioni...).
Al seguito del Dr Doom ci sono robot e allenatissimi super criminali del calibro di Electro, Jack-O-Lanterns e Hob Goblin, senza contare la forza travolgente di Rhino (è ancora vivo, quel deficiente?) e le lame rotanti di Machete. E naturalmente, quando li avrete superati tutti (tsk! quando?) ve la vedrete col Dottore in persona (no, non il vostro medico di famiglia, il Dr Destino).
Nel gioco sono presenti immagini da fumetto (e vorrei vedere...) dal caratteristico tocco artistico della Marvel che commentano il procedere del gioco, più di trenta sequenze arcade con livelli di difficoltà dal novizio all'esperto, abilità e armi tipiche del super eroe in azione, sonoro e musica di ottima qualità, istruzioni in italiano con manuale/libro (tradotto anch'esso) sul quale leggerete la storia dei fumetti Marvel e potrete ammirare i disegni raffiguranti tutti i personaggi del gioco e, per finire in bellezza, un autentico fumetto Marvel nella confezione (wow!). Cosa volete di più?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI ESTIVI... D'INVERNO?!?

Eh no, non poteva mancare questa ennesima conversione, nonostante le proibitive condizioni atmosferiche che l'accompagneranno. La sportivissima Epyx (chi non la conosce può chiudere la rivista e tornare nella sua caverna) ha deciso di convertire un altro dei suoi indiscussi capolavori sportivi: The Games - Summer Edition.
Accolto — nonostante l'inflazione galoppante della categoria sportiva digitale — con un certo entusiasmo alla sua apparizione su C64 per le nuove inquadrature e gli onnipresenti tocchi di umorismo, Summer Edition si prepara ora a conquistare il mondo dei sedici bit in una prima versione per Atari ST, di cui vi mostriamo alcune immagini. Amici sportivi e non sportivi, aspettatevi una recensione quanto prima...

MOONWALKER

Qui sopra il film, a sinistra il gioco

Ormai sono cose risapute...
Ha al suo attivo la serie di album musicali più venduti di tutti i tempi - oltre 40 milioni di copie.
Ha vinto ben 5 premi Grammy, 7 riconoscimenti musicali americani, 4 riconoscimenti cinematografici e il premio BPI come miglior artista internazionale.
I suoi concerti sono seguitissimi in tutto il mondo.
Ha raggiunto il primo posto nella classifica dei Billboard Hot 100 durante gli anni '80 - più di ogni altro artista in tutto il decennio.
Ha ricevuto un riconoscimento dal Presidente degli Stati Uniti per i suoi numerosi record...
Di chi stiamo parlando? Ancora non avete capito? Beh, vi basti sapere che è grande, è cattivo, e ha firmato per la US GOLD... Se avete letto il libro, o visto il film... non potete perdere il gioco: MOONWALKER farà la sua apparizione digitale a Novembre su Amiga, ST e PC. Tenetevi pronti!

FRANCIA: ULTIMA FRONTIERA?

CINEMATIQUE
Un nuovo modo di vedere le avventure

Sembra proprio che il mondo delle Avventure stia mutando in modo radicale, e le software house (vedi Mindscape, Lucasfilm, Infocom, etc.) non se ne stanno semplicemente a guardare... sono ormai lontani i tempi delle vecchie avventure text-only, dove con una semplice sequenza digitata di verbo+oggetto si raggiungeva — sudati ma felici — la meta del gioco. Nostalgia? Forse, ma aspettiamo prima di vedere cosa si prepara all'orizzonte...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Durante gli ultimi tre anni, nascosto chissà dove, il programmatore francese Paul Cuisset ha lavorato pazientemente e tranquillamente (ah, che bel modo di lavorare! Chissà se mi assumono; NdDE) su un nuovo tipo di gioco per computer.
Partendo dal presupposto (perfettamente logico e verificato) che molte persone giocherebbero volentieri alle avventure ma si lasciano scoraggiare dall'onere della digitazione del testo, Paul ha lavorato su un sistema completamente nuovo che utilizza lo stile delle avventure in un contesto di gioco animato. Il risultato è rivoluzionario ed è stato battezzato CINEMATIQUE.
Il primo gioco in stile Cinematique, sviluppato per la Delphine Software e distribuito, naturalmente, dalla Palace, è quasi ultimato e si intitola Future Wars: Time Travellers.
Nel 43° Secolo la Terra è attaccata da una razza aliena. Il pianeta è ben protetto da un formidabile sistema difensivo SDI (quello a satelliti, per chi non lo sapesse) che gli alieni non possono superare... fino a quando non imbastiscono un diabolico piano... sabotare le difese PRIMA che venissero costruite viaggiando indietro nel tempo e pizzando delle bombe con esplosione ritardata in posizioni strategiche!!!
La vostra avventura inizia nel presente quando, cercando di sfuggire innocentemente al vostro capufficio e al vostro lavoro (tipico dei nostri redattori) vi ritrovate ad attraversare un passaggio temporale che vi trasporta nel passato in una missione che passerà per il Medio Evo, la Preistoria e persino il futuro.
Ciò che rende diverso un gioco in stile Cinematique dalle avventure finora apparse sul mercato del software è la sua familiarità e semplicità di gioco. Non manca naturalmente una trama coinvolgente, una grafica fantastica, una splendida animazione e un sonoro di ottimo livello.
Vi basti sapere che in Francia l'avvento di Future Wars: Time Travellers e del sistema Cinematique è stato già inquadrato come l'avvenimento industriale del 1989. La maggiore rivista francese dedicata ai sedici bit — Generation 4 — ha detto: "L'avvenimento più importante del 1989 nel campo dei giochi d'avventura è francese. E' intelligente come i giochi della Sierra On Line ma 20 volte migliore nella realizzazione." Ancora prima della sua pubblicazione il gioco è candidato al titolo di Gioco dell'Anno nelle prossime votazioni e al prestigioso premio Tilt d'Or alla Cerimonia di Novembre che si terrà a Parigi.
Aspettatelo per la fine di Ottobre nelle versioni Amiga e Atari ST, con quella per PC in una successiva edizione.

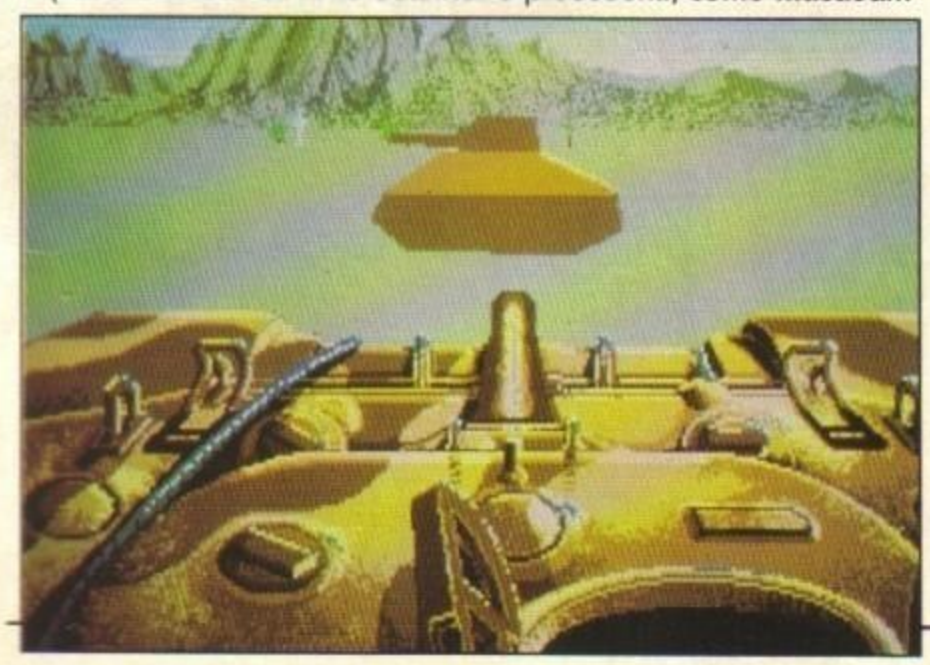
PROVACI ANCORA, LORICIELS

Eh, sì, questa software house non ha avuto tanta fortuna, finora, tranne che per Skweek, il simpatico puzzle-game (del resto anch'esso non un 'hit').
Ma i nostri amici francesi sembrano volerci riprovare, e i due nuovi prodotti — nominiamo semplicemente il seguito di Skweek, che porterà naturalmente il titolo di Skweek II e apparirà a Gennaio — sembrano all'altezza di un bollino qualità di TGM.
Il primo, PINBALL MAGIC, è una vera simulazione di flipper (dimenticatevi di Time Scanner e precedenti, come Macadam Bumper e Pinball Wizard), con 12 livelli di gioco, doppio respingente (vorrei vedere il contrario!), 'Tilt' realistico, luci e bonus incredibili quanto gli effetti sonori e struttura di gioco davvero simpatica (guardate il livello 'simil-Arkanoid' della foto).
Questa nuova simulazione flipperiana sarà distribuita a Ottobre sotto l'etichetta US Gold nei formati Amiga, ST e PC (EGA/CGA).
Farà seguito l'incredibile TRACK ATTACK (niente a che fare con Tank Attack , ci ha fatto notare la simpaticissima Anna della Leader Distribuzione), col quale vivrete l'emozione di un realistico 3D alla guida di potenti mezzi corazzati.
Anche questo a Ottobre, per i tre formati classici.

TITUS STRIKES BACK

Scusate il titolo in inglese, visto che riparliamo di una vecchia conoscenza francese sembrerebbe alquanto inadatto, ma non ci sentivamo di intitolarlo 'Torna a casa Titus'.
Scherzi a parte, la casa di software francese che ha sfornato (in)successi del calibro di Crazy Cars 1 & 2, Titan, Highway Hawks e simili (mi fermo qui sennò comincio a piangere), sta facendo un gran casino di pubblicità ad un nuovo gioco, questa volta di stampo 'medioevale' — anche se con ambientazioni diverse.
KNIGHT FORCE, questo il titolo del gioco, vi mette nei panni... pardon, nell'armatura del Cavaliere del Tuono, alla ricerca della bellissima principessa Tanya (uhm, questo nome l'ho già sentito), la quale è stata rapita dal malvagio stregone Red Sabbath... ma questa storia l'avrete già sentita, per cui passiamo alle caratteristiche che trasformeranno questo gioco in un sicuro successo (e il nostro ufficio in Disneyland, ah, ah, ah): ben 5 zone temporali (leggasi epoche) fra cui la Preistoria, il Medio Evo e il presente, con 25 livelli; scenari splendidamente disegnati (lo sappiamo...), con grafica e personaggi incredibilmente rappresentati (eh, già); azione velocissima (sì, come quella di Crazy Cars 2) e ottima giocabilità... aspettate che apro le finestre, qui c'è aria viziata... ahhh, ora mi sento meglio.
Ci vediamo sul prossimo numero, ragazzi, lo spazio per le anticipazioni questo mese è davvero finito...

B.D.B.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZZAP!

I Nuovi giochi della OCEAN:
THE UNTOUCHABLES
BATMAN - THE MOVIE

PREVIEW: i giochi autunno - inverno '89

UPDATE: tutte le nuove versioni 8 bit !

IN QUESTO NUMERO:

MAPPE TRUCCHI & STRATEGIE
SPECIALE GRAFICA
SPECIALE COMPILATIONS

Puntualmente in tutte le edicole !!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

African Raiders	[L.n.p.]	60
APB	[L25.000]	30
Bloodwich	[L.59.000]	36
Buffalo Bill's WWR	[L.39.000]	38
D.D. Horse Racing	[L.39.000]	40
Dynamite Dux	[L.49.000]	28
F-16 Combat Pilot	[L. 59.800]	79
Falcon Data Disk	[L. 59.000]	78
Fire Brigade	[L.n.p.]	74
G'NIUS	[L.n.p.]	41
Great Courts	[L.n.p.]	63
Passing Shot	[L.29.000]	62
Populous Data Disk	[L.n.p.]	34
Shadow Of The Beast	[L.69.000]	20
Shufflepuck Cafe	[L.n.p.]	61
Strider	[L.n.p.]	22
S.Scramble Simul.	[L.29.000]	64
Triad Vol.2	[L.39.000]	65
Waterloo	[L.59.000]	55
Wayne Gretzky H.	[L.n.p.]	67
Xenon II	[L.39.000]	26

ATARI ST:

African Raiders	[L.n.p.]	60
APB	[Ln.p.]	30
Battletech	[L.49.000]	73
Bloodwich	[L.59.000]	36
Dynamite Dux	[L.39.000]	28
Eye Of Horus	[L.n.p.]	35
G'NIUS	[L.n.p.]	41
Manh. S. Francisco	[L.59.000]	70
Rainbow Warrior	[L.59.000]	59
Skrull	[L.n.p.]	42
Space Quest III	[L.59.000]	69
Strider	[L.n.p.]	22
The Story So far	[L.n.p.]	32
Waterloo	[L.59.000]	55
W. Gretzky Hockey	[L.n.p.]	67
Xenon II	[L.39.000]	26

PC MS DOS:

African Raiders	[L.n.p.]	60
Curse Of The A. B.	[L.69.000]	72
D.D. Horse Racing	[L.39.000]	40
Indy Adventure	[L.n.p.]	24
Manh. S.Francisco	[L.59.000]	70
Motocross	[L.49.000]	37
The Duel - T.D. 2	[L.33.000]	31
Waterloo	[L.59.000]	55

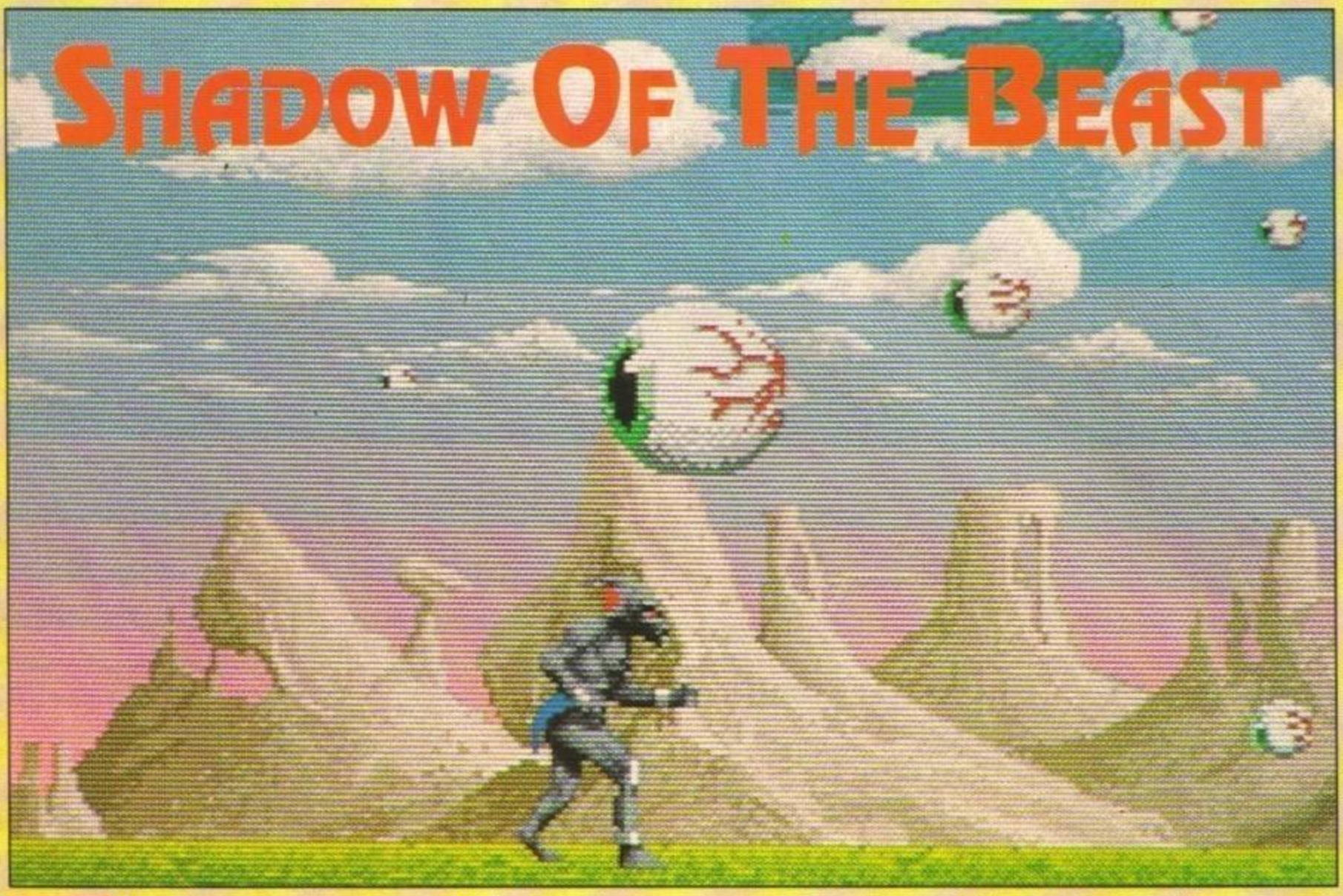
N.B. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo: in caso di errore la redazione non si assume responsabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS'

SHADOW OF THE BEAST



Finalmente è arrivato! L'attesissimo capolavoro firmato Psygnosis in cui impersonate un potentissimo (e stranissimo) ibrido tra uomo e... capra. Dopotutto, tutti i gusti sono gusti...

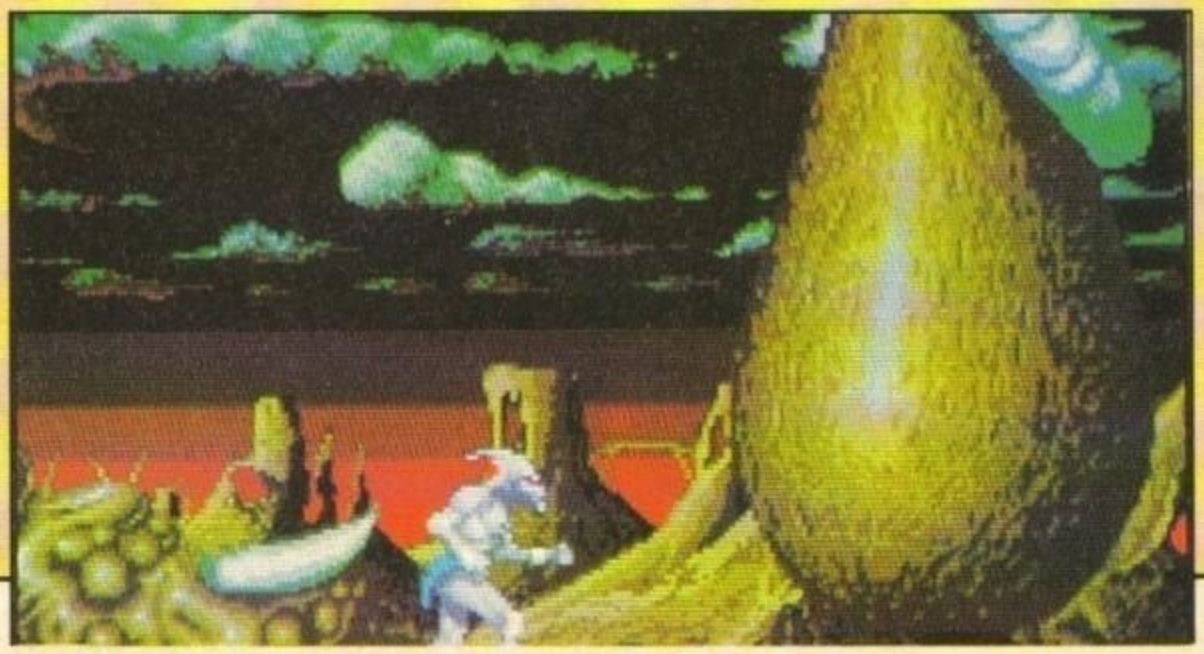
▲ *Un'immagine statica non può mostrare la bellezza di 12 livelli di parallasse in movimento...*

Per molte estati ti sei divertito con i supremi, supernaturali poteri posseduti in qualità di messaggero-guerriero dei Maghi della Bestia, crudeli tiranni del tuo mondo. Sono stati loro a rapirti quando ancora eri un bambino e a somministrarti i loro mgici intrugli così che crescendo tu divenissi il gigantesco uomo-caprone di grande forza e agilità che sei adesso. Durante il tuo sviluppo essi cancellarono dalla tua memoria tutto quello che si riferiva alla tua esistenza precedente.

Così almeno gli stregoni pensano. In qualche recesso della tua torturata mente, una fragile scheggia di umanità è rimasta. Un giorno, guardando nella tua Sfera della Visione vedi un gruppo di gente condotta a un altare della Bestia e successivamente sacrificata. Tra queste persone c'era un uomo stranamente significante: tuo padre. All'improvviso la memoria rifluisce in te e tutto ti è chiaro. Desideri solo vendetta, dolce vendetta, contro i tuoi maestri e contro il loro padrone, la Bestia.

Il mondo presentato in Shadow Of The Beast scrolla orizzontalmente mentre il guerriero corre atleticamente attraverso i quadri. Iniziando in una bellissima locazione dove si può vedere l'alba e la luna è ancora visibile, una porta posta in un tronco d'albero indicata stranamente da una freccia porta a una serie di caverne sotterranee costellate da una miriade di piattaforme e scale. Ulteriori scene sono poste in un castello, in un cimitero e dentro i resti putrefatti di un gigantesco animale morto da tempo

Il potere della Bestia e la vigile attenzione dei suoi seguaci fa sì ch il nostro ovino eroe debba affrontare una serie di mostruosi assalitori come demoni, serpenti, ghouls, teschi, occhi giganti, goblin armati di ascia, ragni e così via molti dei quali hanno una taglia abba-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stanza problematica.
Il messaggero può appioppare un tremendo colpo grazie alle sue poderose manine che può ferire se non uccidere le varie creature. La sua forza può venire alzata da varie icone o raccogliendo armi quali lo scudo di ghiaccio o il fucile laser. Per un quadro del gioco il laser è supportato da un jetpack e una maschera.
Il guerriero ovino ha solo una vita e la sua energia è rappresentata da un cardiogramma nell'angolo in alto a destra dello schermo. Mano a mano che viene ferito il suo battito aumenta finché i suoi due cuori scoppiano e cade a terra morto. Ci sono oggetti però che ridanno l'energia, certi una frazione e certi tutta. Ovviamente avrà bisogno di tutta la sua forza per combattere contro la Bestia...
La Psygnosis ha detto a Martin Edmondson e Paul Howarth, programmatori di Ballistix, di lasciare che la loro immmaginazione corresse e di scrivere "il gioco finale".
Mentre sarebbe eccessivo dire che Shadow Of The Beast è appunto il gioco definitivo, è certamente giusto affermare che è un innovativo gioco a 16bit. Non solo sono state usate tecniche avanzate di programmazione per creare la miglior grafica mai vista su 16-bit in questo tipo di gioco. Beast è anche un vasto gioco di esplorazione con 350 schermi di frenetica azione.
Ci sono anche elementi di arcade adventure: si devono trovate chiavi per aprire porte, certe armi possono venire usate solo per certi mostri e elementi del fondale devono essere manipolati per evitare le trappole.
La presentazione è fantastica, sia nel gioco sia nella scatola: inclusa con il disco è una bellissima maglietta che riprende il disegno di copertina.
La magnifica azione arcade di beast porta però anche a delle difficoltà: in poche parole Beast è difficile da matti. Mentre il primo quadro non dovrebbe fornire troppi problemi, riuscire a fare qualcosa di concreto vi terrà impegnai per un bel po' ma la perseveranza di solito premia. Shadow of The beast è un gioco meraviglioso con una giocabilità stupenda che dovrebbe far parte della biblioteca di ogni possessore di Amiga.

The Games machine

TOP SCORE

Amiga

Un buon numero di schermate in alta risoluzione aggiungono molto alla presentazione così come gli screen di intermezzo con una introduzione tipo adventure che scrolla in verticale. La grafica del gioco è niente di meno che stupefacente. Nelle scene all'aperto 13 livelli di scroll paralliattico rappresentano il cielo e la terra che scrollano finemente. Al chiuso ci sono solo due strati ma la grafica del fondale è superbamente definita. Il primo quadro è molto bello da vedere con scene idilliache ma i mostri che attaccano con molto zelo sono di tutt'atra natura. Le forme e i colori sono usati professionalmente in tutte le 132 creature, un tremendo esercito di schifezze pronte a farvi fuori. Alcuni dei mosti sono grandi un quarto dello schermo ma si muovono in maniera fluida e sono probabilmente i migliori nei loro genere. La grafica inoltre è supportata da una stupenda musica di Dave Whittaker. La musica ha delle strane risonanze con un che di antico e mistico e altamente atmosferico senza contare i poderosi effetti sonori. Un superbo gioco per Amiga che fa pieno uso delle sue capacità, Shadow Of The Beast è tecnicamente mostruoso e molto divertente.

Globale 97%

ALTRE VERSIONI

Completamente riscritta e priva delle incredibile caratteristiche della versione Amiga, quella per ST sarà in ogni caso una festa per gli occhi quando sarà pubblicata alla fine di quest'anno. Seguirà la versione PC, probabilmente solo in grafica VGA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ *STRIDER: Dalla Russia con... furore?*

CAPCOM/US GOLD'S

STRIDER

Dopo l'insuccesso di "Indiana Jones and the Last Crusade — The Arcade Game", la Tiertex è tornata sui nostri monitor con la conversione dell'acrobatico Strider della Capcom, nel tentativo di liberare il mondo dal dominio di Lord Eurasia.

L'anno è il 2048, e ci sono cinque livelli gradualmente sempre più difficili da affrontare. Nel primo, Strider arriva con un aliante sui tetti di Mosca, con solo una spada laser e la straordinaria capacità di saltare come i comuni mortali non immaginano neppure. Mentre procede distruggendo con un colpo di energia tutti i nemici, possono essere raccolte armi extra.
Guardiani meccanizzati, torrette mitragliatrici e robot obbligano il nostro eroe a pericolose acrobazie prima di giungere non proprio disarmato al gigantesco mostro di fine livello. Il primo è tremendamente originale. Vi trovate in una

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

camera piena di ministri sovietici. Non molto sinistro, direte voi, ma subito saltano fuori dalle poltrone e si attaccano l'un l'altro creando un gigantesco millepiedi con tanto di falce e martello.
Nel successivo livello Strider si trova nella steppa Russa attaccato da cani che cercano di impedirgli di raggiungere il complesso sotterraneo. Oltrepassateli e vi troverete a fronteggiare un epico (quanto a dimensioni) gorilla oltre a numerose torrette mobili. Poi, muovendovi verso l'alto appiccicati come un ragno alle pareti, troverete una tempesta di bombe, scheletri di elicotteri e un'astronave fluttuante dove guardie, danzatori e torrette mitragliatrici faranno di tutto per non farvi arrivare al terzo livello.
In una jungla inospitale dovrete far fronte a donne selvagge lanciatrici di boomerang, piraña saltanti e un paio di dinosauri particolarmente aggressivi. Strider continua a salire sugli alberi in puro stile Tarzan saltando di piattaforma in piattaforma con la grazia di un ginnasta olimpionico.
Il cattivone di fine livello è un GRANDE dinosauro che sputa raggi laser al malcapitato giocatore.
Sbarazzatosi di quest'ultimo, Strider può concentrarsi penetrando le difese della nave da guerra Balrog, con i suoi piccoli ma mortali robot e le torrette mobili. Una volta all'interno, il guardiano della nave, altre torrette mobili e un gigantesco globo devono essere distrutti prima di raggiungere la fine. Alla fine del viaggio è già notte fonda.
Il quinto livello porta Strider al cospetto della base di Lord Eurasia, e solo quando il cattivone finale sarà stato definitivamente eliminato, Strider potrà prendere fiato prima di ricominciare tutto d'accapo.
Strider (intitolato originariamente Falcon) come coin-op è grande, e la versione su computer è altrettanto buona. Il personaggio principale si muove velocemente ed è capace di effettuare ogni complicata e spettacolare acrobazia che il coin-op produce con totale disinvoltura. Ben fatto, Tiertex, Strider è uno di quei giochi che non ci scorderemo mai.

ST

Un'incredibile conversione dalla U.S. Gold e ancora più incredibile se si pensa che i realizzatori sono proprio quelli della Tiertex. Tutto il feeling del coin-op è stato fedelmente convertito, sebbene la grafica e il sonoro siano come al solito un po' lontani dallo standard Amiga.

Globale 94%

Amiga

Graficamente impressionante, Strider si muove come se fosse fatto di plastica — non riusciamo ancora a credere come si possa fare un doppio salto mortale all'indietro e contemporaneamente eliminare i nemici con la spada laser. Il sonoro è ugualmente stupendo, con una tetra risata quando Strider viene ucciso, e una avvincente colonna sonora che diventa più cupa quando si arriva al mostro di fine livello.

Globale 95%

ALTRE VERSIONI

Non si sa niente di una versione IBM PC, ma con la scheda EGA o, meglio, con la VGA e con un computer potente come un AT, i risultati potrebbero essere imprevedibili quanto stupefacenti. Staremo a vedere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASFILM's

INDIANA JONES

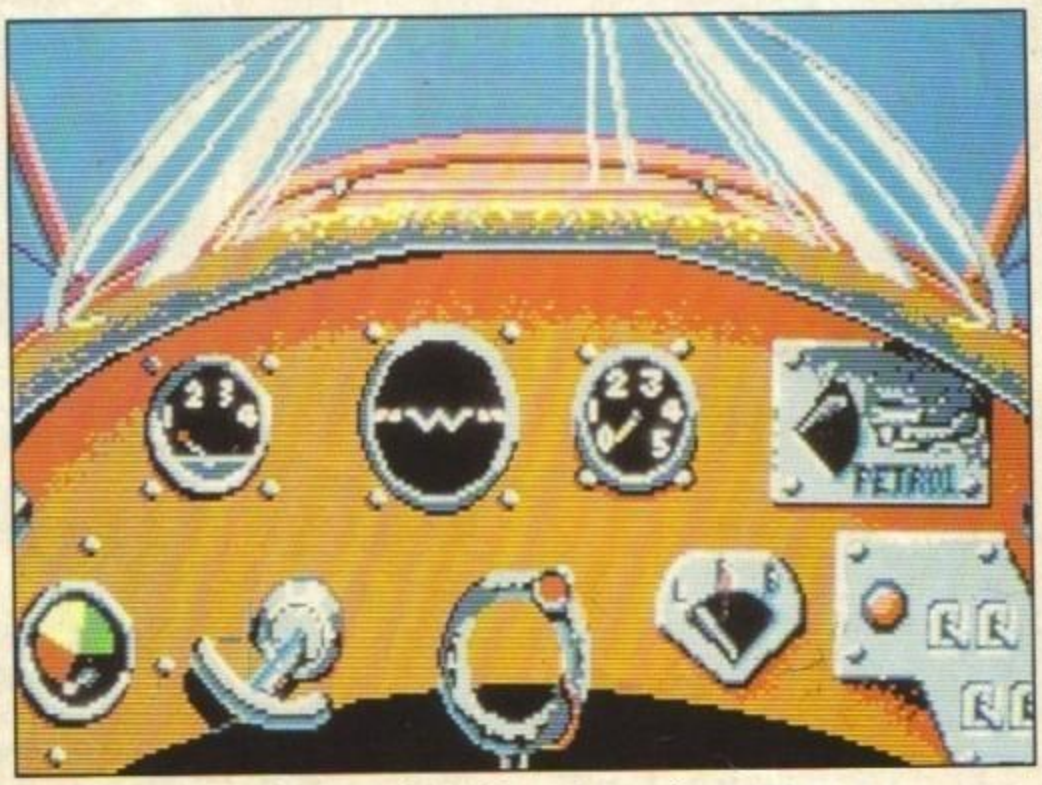
THE GRAPHIC ADVENTURE

The Games machine

TOP SCORE

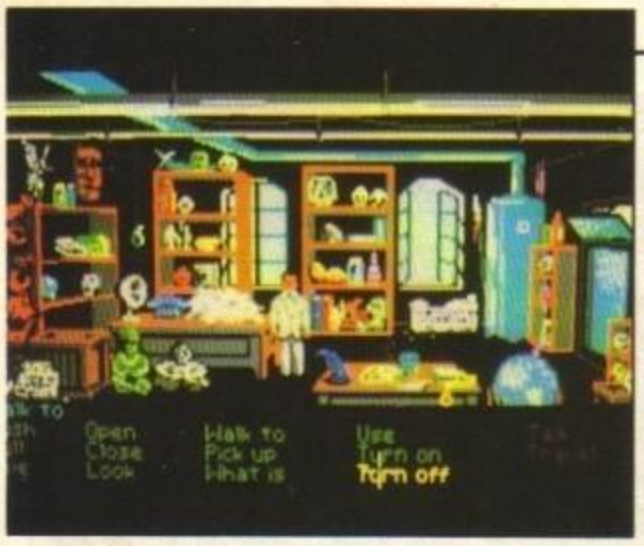
Torna Zak Mc... Emh, scusate, torna la Lucasfilm con un'avventura davvero avventurosa. Provare per credere.

Allora, piccolo e doveroso riepilogo di ciò che è successo da qualche anno fa ad oggi. Sul Commodore 64 fa la sua apparizione Maniac Mansion. Un'avventura grafica che all'apparenza sembra comune a molte altre ma che invece si rivela una specie di rivoluzione: non bisogna inserire testo!
La lista degli oggetti e dei verbi compare sotto allo schermo principale, quello con le animazioni, ed è sufficiente puntare il cursore su un verbo o su verbo + oggetto per ottenere una frase da far eseguire al computer.
Inoltre per muoversi all'interno della mappa basta muovere il cursore sul punto in cui si vuole dirigire il personaggio e premere il tasto. Maniac Mansion inoltre permetteva la gestione di 4 personaggi contemporaneamente e questo ha reso quell'avventura grafica davvero straordinaria e innovativa. Inoltre le situazioni e la storia avevano uno humor davvero esilarante. E fu un grande successo.
Dopo circa un anno un'altra avventura di questo tipo si fa vedere sui computer a 16 bit, oltre che sul Commodore 64. Si intitola Zak Mc.Kracken And The Alien Mindbenders ed è un successo.
Utilizzando la stessa interfaccia utente già vista in Maniac Mansion, l'avventura era però più ricca di situazioni, un po' più difficile e comunque pienissima di humor. Non solo. Zak poteva essere risolto in diversi modi e dopo un'introduzione permetteva anch'esso la gestione contemporanea di 4 personaggi.
Il successo di questo secondo appuntamento della Lucasfilm si nota dalle vendite: Zak è stato il programma in assoluto più venduto in Germania, e nel resto dell'Europa ha fatto incassi straordinari. Oggi chi si collega al Videotel con il servizio Aline, che permette di comunicare con tedeschi, francesi e americani, potrà leggere fra gli pseudonimi nomi come Zak, Sushi in the fishball, Annie o Melissa.
Moltissimi speravano in un seguito ma la Lucasfilm non ci ha mai pensato (lo abbiamo fatto noi con il pesce d'aprile di Zzap!) perché già stava lavorando su un nuovo progetto, ancora più pazzo di Maniac Mansion, ancora più completo di Zak: Indiana Jones And The Last Crusade.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Per ora in redazione ci è arrivata la copia in inglese per PC, ma sappiamo che alla Leader stanno concludendo la versione in italiano, diario compreso, e presto quindi lo potremo giocare nella nostra lingua sempre su PC, Amiga e Atari ST.
La confezione del gioco è bellissima, molto curata e grande. All'interno, nella versione PC, troviamo ben 6 dischi da 5" 1/4 non protetti che possono essere messi su hard-disk lanciando il comando Install presente sul disco 1.
Oltre ai dischetti troviamo il diario di Henry Jones (il padre di Indiana) ricco di consigli e di tips per risolvere il gioco. Il diario è interamente scritto a mano, comprende macchie di caffè, stralci di giornale, ritagli vari, cancellazioni, disegni, appunti e mille altre cose. Nella versione in italiano la Leader ci ha assicurato che il diario resterà fedelissimo all'originale.
Oltre a questo noterete un bel cartoncino bianco stampato in rosso e blu. Tutto a una prima occhiata sembra illeggibile, ma se utilizzate la mascherina rossa (fornita con la confezione) sopra il foglio vedrete comparire degli strani simboli in una serie di righe e colonne. E' la protezione del gioco che richiede in varie parti dell'avventura l'inserimento dei codici secondo delle coordinate precise. E, naturalmente, non si possono fotocopiare.
Ma com'è il gioco? Andate avanti e ve lo racconto.
Chi ha visto il film troverà in questa versione un racconto molto fedele, e chi non l'ha visto si divertirà a giocarlo e troverà molte scene ancora più imprevedibili.
Tutto comincia all'istituto di ricerca di Indiana e dovrete sbrigarvela con una massa di alunni accaniti che vi vogliono docente a tutti i costi. Se volete, in questa sezione potrete anche andare in palestra e allenarvi a tirar cazzotti contro un vostro "amico" che già si è preparato sul ring. Poiché infatti il gioco prevede una sezione "Fight", cioè combattimento, vi conviene allenarvi un po' perché in questo modo sarete pronti ad affrontarne una quando se ne presenterà l'occasione.
Usciti dall'istituto, dopo aver fatto un po' di ricerche nel vostro studio e aver trovato una mappa disegnata su di un pezzo di tappezzeria, un cristallo giallo, una maschera donata da un guru e altre amenità varie appartenenti a Zak, potrete volare a Venezia o visitare la casa di vostro padre. Prima di affrontare queste nuove locazioni del gioco, però, vi conviene guardare bene sotto la valanga di lettere che tenete sopra la scrivania e godervi anche la scena cinematografica che vi svela lo scopo di tutta l'avventura: la ricerca del Sacro Grail.
In una sorta di via vai, caccia al tesoro e spremitura di meningi, vi scoprirete presto a dover risolvere puzzle non sempre facilissimi che non trovate nel film. Ad esempio nella chiesa di Venezia dovrete riuscire a spaccare una mattonella per andare nei sotterranei. Nel film Indy trova subito quella giusta, nel gioco dovrete invece pensarci sù e risolvere un enigma.
Oltre ai vari verbi che già conoscete bravi reduci da Zak, troverete anche la parola Talk, parla. Questo verbo, non sempre selezionabile, come il comando Travel (viaggia), vi permette di dialogare con uno dei personaggi dell'avventura. Il vostro compito sarà quello di scegliere fra varie frasi già preconfezionate e ognuna farà in modo da alterare il corso degli eventi. Se seguite le frasi del film percorrerete le vie già viste in pellicola, altrimenti scoprirete una trama tutta nuova. E questo rende Indiana Jones And The Last Crusade un'avventura mai obsoleta.
La cura che i programmatori hanno dedicato a questa avventura vi sbalordirà. Quando prendete un oggetto appeso al muro, per esempio, Indy alza le braccia, lo stacca e poi se lo ficca in tasca!
Se dovete esaminare qualcosa per terra, vedrete Indy inginocchiarsi e guardare. Ad esempio quando dovete rompere un pezzo di pavimento utilizzando un tubo d'acciaio (non vi svelo in realtà di che oggetto si tratta), Indy si apre il trench, si guarda intorno a destra e a sinistra, estrae l'ogetto e comincia a picchiettare sul pavimento. Straordinario.
Devo dire che quando parlammo del gioco con Doug Glen, il Direttore Marketing della Lucasfilm Game, notammo in lui una soddisfazione incredibile, adesso capisco perché.
Indiana Jones And The Last Crusade è davvero un'avventura dinamica molto curata nei dettagli, divertente (questo terzo film di Indiana Jones è davvero ricco di battute molto divertenti) e avvincente. Se vi è piaciuto Zak non lasciatevelo sfuggire, se non vi è piaciuto... in che mondo vivete?

PC

Se avete un AT è logico che la velocità premierà le sequenze di gioco (anzi dovrete rallentare il cambio delle frasi altrimenti non riuscirete a leggere), ma comunque IJATLC non vi deluderà in nessun caso. Se poi la grafica è VGA allora siete davvero a cavallo. Se avete il drive da 5" 1/4 vi conviene mettere tutto su hard disk perché i dischi sono ben sei! Anche per il sonoro bisogna fare una precisazione: se avete l'Ad Lib board allora potrete godervi una colonna sonora fantastica, a livello di Amiga (o forse meglio visto che la versione Amiga non l'abbiamo ancora vista). Un acquisto che dovrete fare, sbalordirete gli amici.

Globale 99%

ALTRE VERSIONI

Sappiamo che la Leader sta preparando i manuali e l'avventura in italiano per tutti i formati (PC compreso). Credo che la qualità non sia compromessa in nessuna delle tre versioni e che potrete portarvi a casa un gioco straordinario qualunque 16 bit abbiate. Ne riparleremo nel prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS'

XENON 2 MEGABLAST

I Bitmap Brothers sono tornati! I simpaticissimi programmatori londinesi hanno acquisito già una notevole fama nonostante abbiano prodotto solo due giochi. Dal fantastico shoot'em-up Xenon per la Melbourne House al violento sport futuristico, Speeball, per la Image Works, i loro prodotti sono stati tanto popolari da generare grande entusiasmo per l'uscita di Megablast.

Entra sulla scena un nuovo team: i finora sconosciuti ma bravissimi Assembly Line. Hanno trasformato il progetto dei Bitmap in codice macchina (mentre loro preparavano il prossimo gioco), insieme alla grafica di Mark Coleman e la musica di David Whittaker che ha replicato fedelmente "Megablast" dei Bomb the Bass (nella persona di Tim Simonen — un idolo degli appassionati di Acid/House Music), da cui deriva il sottotitolo.

Chi ha bisogno di una storia per uno shoot'em-up? In breve è questa: gli Xeniti — i cattivi di Xenon — si sono esercitati per un migliaio di anni per organizzare la vendetta sulla Federazione, l'uomo che li aveva sconfitti nel primo Conflitto Galattico. Hanno installato bombe del tempo in cinque posti nella storia e l'universo potrebbe non sopravvivere all'esplosione interdimensionale se i dispositivi d'innesco pesantemente sorvegliati non vengono neutralizzate. Vi chiedete chi è stato scelto per salvare ancora una volta la civiltà? Casualmente... voi.

L'impostazione di uno shoot'em-up a scolling verticale e armamento progressivo non ha bisogno di spiegazioni, ma gli avversari che si affrontano in questo sono molto più "intelligenti" e vari che in ogni altro gioco che abbiate mai visto.

Ci sono armi extra da ottenere — troppe da elencare qui di seguito. Semplici modifiche come velocità extra e fuoco posteriore possono essere ottenute collezionando l'appropriata icona, ma la maggior parte costano soldi. Ondate di nemici o singoli particolarmente duri a morire lasciano dietro di loro dei crediti trasparenti di diversa misura quando distrutti.

Due volte per livello, il negozio dell'usato viene visitato. Per prima cosa ogni equipaggiamento che si possiede può essere venduto al negoziante alieno —

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma non aspettatevi dei buoni prezzi! Una banca dati rappresentata da monitor mostra poi ogni arma extra che può essere acquistata. Il nome e il costo possono essere richiesti senza obbligo d'acquisto — con una vastissima scelta e con i prezzi che variano da 200 a 6000 crediti.
La manovrabilità è un altra caratteristica di Xenon 2, con la possibilità di cambiare direzione allo scrolling (per una distanza limitata). Inoltre, con l'icona D (dive), premendo la barra si ottengono 10 secondi di rilassamento poiché l'a-

stronave viene abbassata negli altri "strati" di parallasse evitando tutti i nemici e i loro colpi.
Quindi, l'attesa e le anticipazioni sono state ricompensate? La risposta è un deciso e secco SI'. Dai primi secondi di gioco si capisce la qualità e la classe di questo shoot'em-up, e anche la difficoltà non eccessiva come Xenon. I nemici attaccano con terribili e imprevedibili schemi (disegnati da Eric Mattews che ho conosciuto al SIM-HI/FI-IVES di Milano), che conducono al mostro di fine livello che non ha niente da invidiare a quelli giganteschi dei coin-op.
Il negozio dell'usato è presentato stupendamente e l'alieno gestore dello stesso è tremendamente simpatico. Completo di walkman (sta ascoltando Megablast dei Bomb the Bass, ovviamente!), che spegne per ascoltare cosa volete. E' stupendo, poi, quando ragiona sul prezzo da offrire per un vostro armamento: da vedere!
Poi, ovviamente, ci sono tantissime armi tra cui scegliere: drone, bomb, double-shot, electroball, rear-shot, gli occhiali da sole dei Bitmap (!), flamer... la lista potrebbe continuare ancora.
La possibilità di indietreggiare con lo scrolling è una grande idea, necessario quando si arriva al mostro o a una strada senza uscita, o per distruggere completamente una formazione di alieni particolarmente agile. Tutto ciò rende questo giocabilissimo shoot'em-up un classico e incredibile pezzo di software — non lo mollerete fino a quando non avrete visto tutte e cinque i livelli e la grafica stupefacente.
Anche se non siete un fan degli shoot'em-up, questo gioco dovrebbe essere al primo posto dei giochi che dovete comprare questo mese; è sicuramente il miglior blastatutto dall'inizio dell'anno ed è poco probabile che possa perdere il titolo (nonostante abbia sentito voci a proposito di un bellissimo Hybris 2 della Discovery Software). Un gioco con qualità da coin-op, rischia come miglior gioco dell'anno solo di fronte a Sua Maestà Populous: comunque un acquisto essenziale.

ST

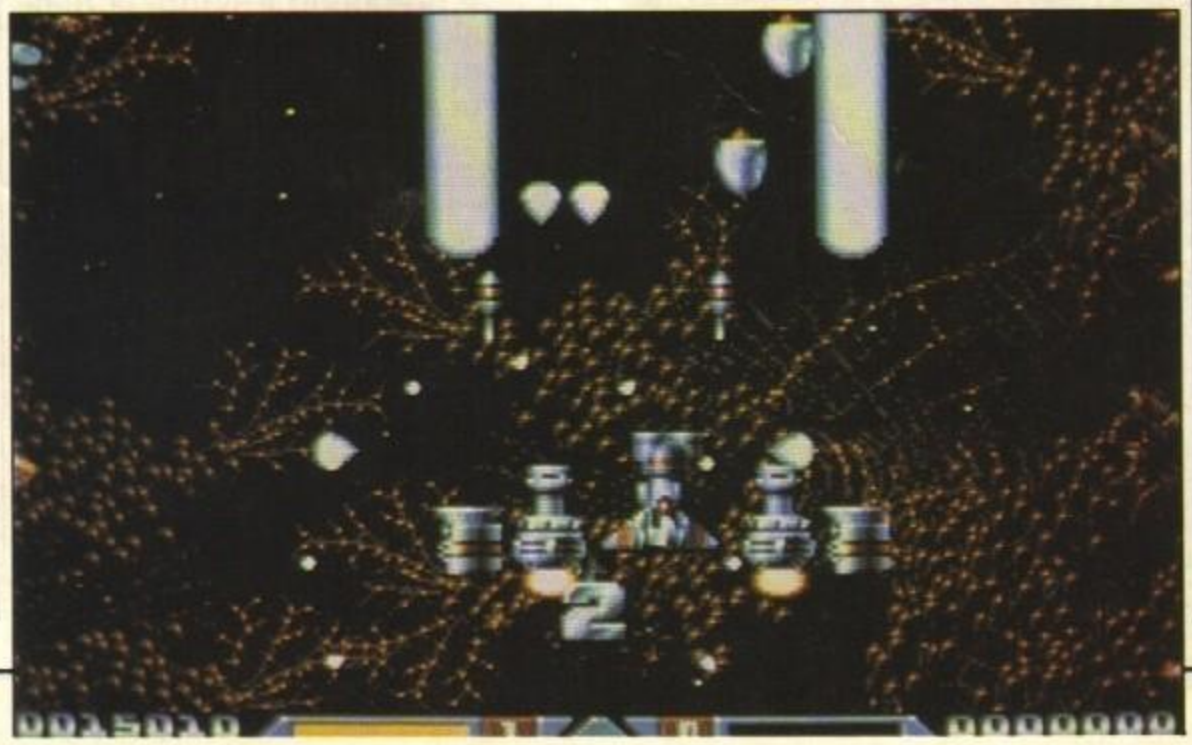
La sequenza introduttiva è una versione remix dell'originale (problemi di memoria) leggermente corta. Lo schermo dei titoli è una chicca, ma la colonna sonora utilizzando gli strumenti dell'ST è una pena. La grafica è tutta un'altra cosa. Gli sprite sono colorati e molto ben studiati nei movimenti, l'ombreggiatura è stata intelligentemente sfruttata per dare la sensazione di profondità. La stessa cosa vale per i fondali che scrollano delicatamente, senbza il minimo sforzo, in parallasse a tre strati (senza contare le stelle!). Combinate tutto ciò con la varietà di armi a disposizione, lo schema di gioco compulsivo e il tipico divertimento da shoot'em-up e otterrete un superlativo shoot'em-up per ST. Da non perdere, o è peggio per voi!

Globale 96%

Amiga

Prima le cattive notizie: la musica e la fantastica grafica occupano tanta di quella memoria che ogni volta che dovete entrare nel negozio deve essere caricato da disco, e il livello deve poi essere successivamente ricaricato. La pazienza è ben ricompensata, comunque, con la colonna sonora di David Whittaker completa di pezzi di parlato campionato. Lo schermo dei titoli è meraviglioso, la musica è una versione praticamente perfetta di quella originale "by Bomb the Bass" e particolarmente coinvolgente. In definizione e movimento la grafica è uguale all'ST, ma l'area di gioco è un po' più grande e aggiunge manovrabilità. Un classico: sonoro, grafica, schema di gioco, tutto si addice al prefisso "Mega".

Globale 97%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Activision's

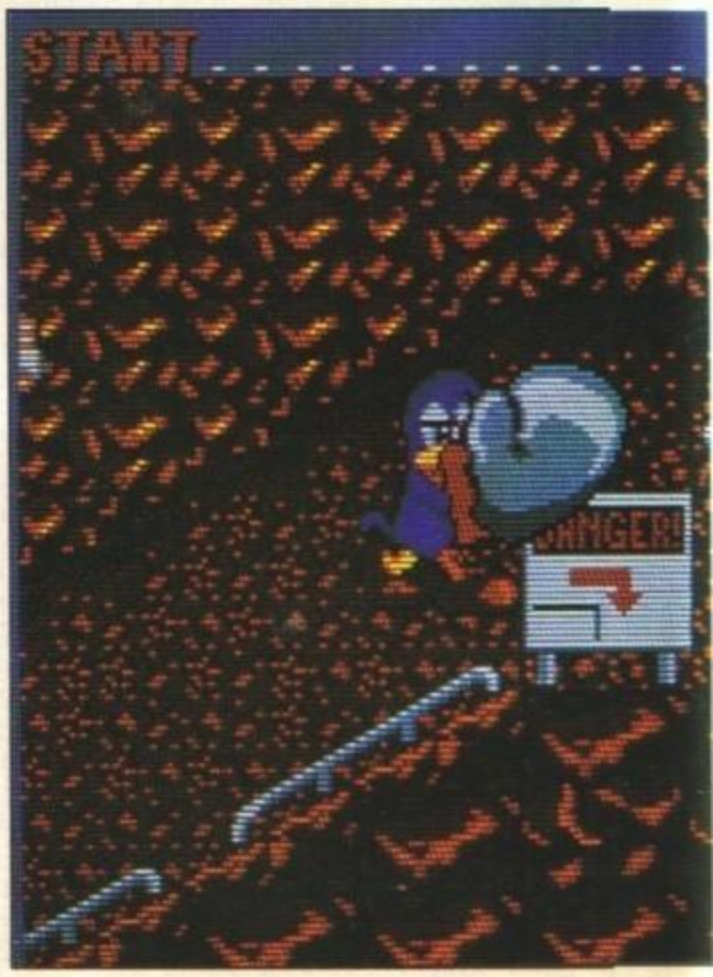
DYNAMITE DUX

Se è fin dall'infanzia che sognate di essere delle anatre vi suggerisco di cuore uno psicanalista, altrimenti provate a "scaricarvi" con l'ultima irresistibile conversione dell'Activision.

La trama del gioco è semplice, e ricorda molto da vicino quella di altri beat-em-up (partendo dal mitico Kung Fu Master per arrivare a Double Dragon fino al recente Vigilante). Lucy è una piccola e simpatica ragazzina che si diverte a trascorrere i pomeriggi in giarPino con i suoi due amici pennuti Pin e Bin, un brutto giorno però arriva il malefico Achacha che si rapisce la povera bimba. La verità è che Lucy non era per niente quel tesorino che sembrava e, anzi, utilizzava i due anatroccoli come bersagli per la fionda, così una volta rapita dal cattivone della zona Dim e Bin se ne vanno felici e la vicenda si può considerare conclusa.

Sorge un problema però, come si fa il gioco se le cose terminano in questo modo? Allora ecco che i programmatori prima promettono ai due poveri pennuti la loro vendetta sulla terribile mocciosa, sempre che riescano a liberarla, quindi scrivono subdolamente che Lucy era un vero angioletto e che Pin e Bin si faranno in quattro per aiutarla, tutto questo contando sulla vostra generosa adesione a un gesto così gratificante (infami!).

In ogni caso, anche se per motivi diversi da quelli che vengono propagandati, ecco che compaiono i due prestanti protagonisti, conBinuo a scrivere che sono due, ma mi sembra evidente che all'occorenza ce ne può essere anche uno solo (per fortuna non siete obbligati a di-



Amiga

Dopo essere rimasto shoccato davanti a dei coccodrilli arancioni su dei pogo e conigli con delle molle al posto delle gambe, non ho potuto fare a meno di divertirmi un sacco. L'humour è presente in quantità quasi eccessive come l'aria annoiata di Bin e Pin mentre prendono a pugni la gente e l'espressione di alcuni nemici mentre muoiono. Da non perdere la faccia abbacchiata del mostro di fuoco a metà del primo livello! L'azione purtroppo però è un po' lenta: i personaggi si trascinano stancamente da una strada all'altra. Peccato inoltre per il fatto di dover utilizzare la tastiera per saltare. Beh, gente, consolatevi con l'animazione irresistibile, lo scroll superfluido, il sonoro simpatico e lo humour a camionate, e poi è un'ottima conversione.

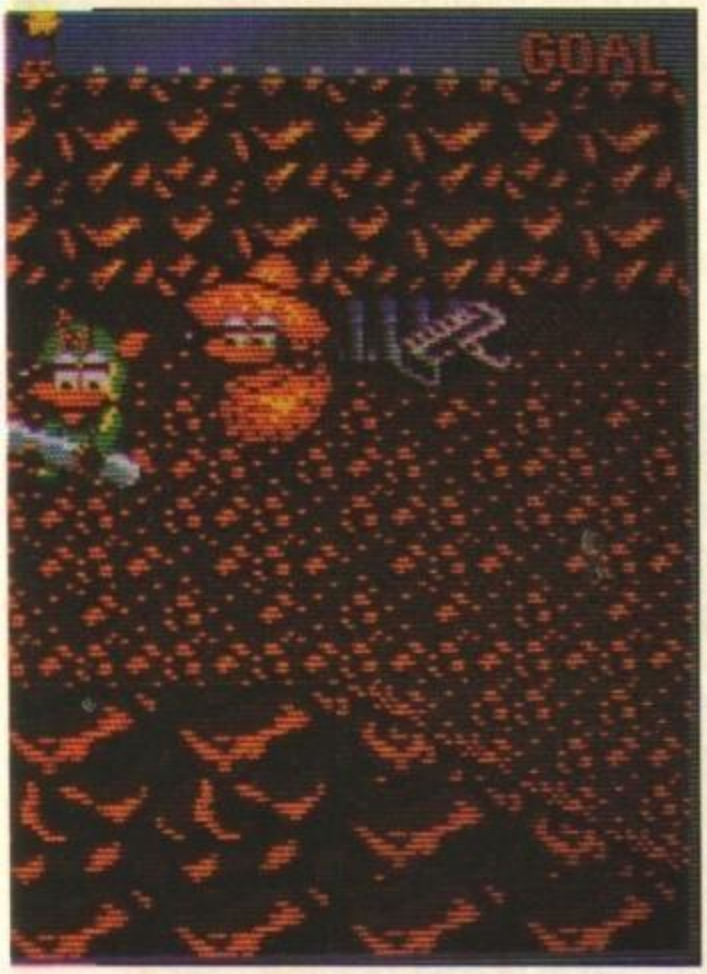
Globale 88%

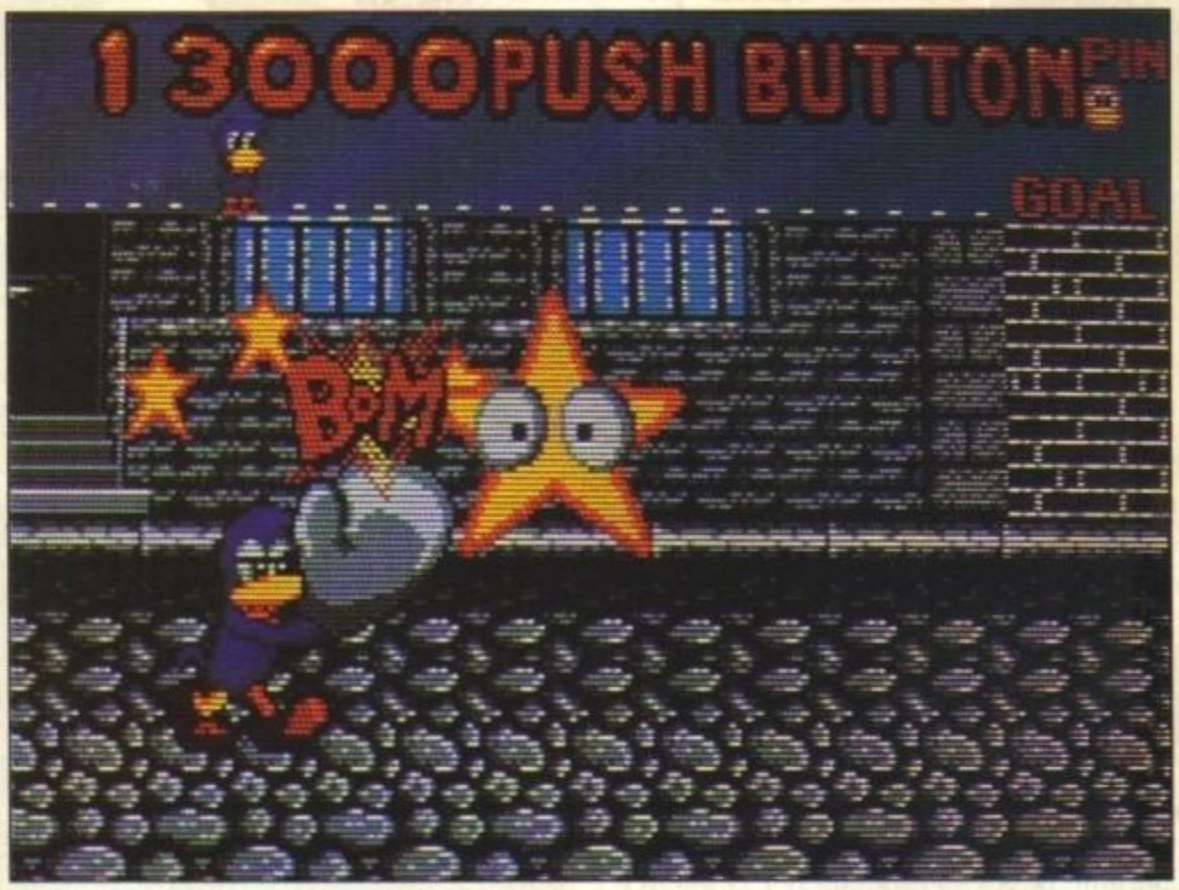
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ventare schizofrenici controllando da soli i due personaggi contemporaneamente!).
All'inizio della partita l'azione si svolge su una "tranquilla" strada periferica, ma questo non è che il primo dei sei ambienti, o schermi che a dir si voglia, che vi dividono dallo scontro finale. A questo punto bisogna aggiungere però una cosa, di cui non erano stati messi al corrente nemmeno i due baldi palaPini (altrimenti chi li avrebbe più visti!), e cioè che il tragitto fino da Achacha non è proprio una tranquilla passeggiata. Infatti, senza farsi attendere molto, saltano fuori da tutte le parti strani animali che non vogliono fare altro che eliminare i due ingenui anatroccoli. E non si può certo dire che Achacha abbia dei pregiudizi razziali, infatti ci sono proprio tutti: conigli, coccodrilli, volpi, ippopotami, alci, maiali... fratelli minori...(chiedo scusa a Luca e a tutti i non-primogeniti, ma non potevo risparmiarmela).





Come resistere a queste orde fameliche? All'inizio Pin e Bin sono lasciati allo sbaraglio e possono difendersi solo (per quanto molto efficaci e spettacolari) con dei potenti ceffoni la cui intensità è proporzionale al tempo che tenete premuto il tasto. Avanzando nel gioco potrete però disporre di armi supplementari molto utili come lanciafiamme, pistole ad acqua compressa, e anche dei veri e propri missili in miniatura.
Ogni volta che entrate in contatto con un nemico perdete un po' della vostra energia vitale che, fortunatamente, può essere reintegrata con dei pezzi di cibo disposti lungo il cammino. In alto avete anche un indicatore che vi segnala il vostro avanzamento nello schermo e quindi la distanza dalla meta; prima o poi vi troverete di fronte al gigantasco cattivone finale, seppellitelo e finalmente potrete mettere le mani, anzi le zampe, su Lucy...

ST

La grafica, per non dire il gioco stesso, ricorda molto un fumetto; in questo senso la realizzazione è quasi impeccabile, i personaggi sono animati non solo in modo fluido, ma anche molto, molto divertente; oltre a questo tutto il programma è ricco di humor (cosa che apprezzo moltissimo). La giocabilità è ottima. Detto questo Dynamite Dux ha solo un problema: per quanto tempo si può andare avanti a prendere a schiaffi tutti quelli che si incontrano senza trovare il tutto un po' frustrante?

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tengen/Domark's

APB

Scandalo! Noi tutti sappiamo bene che la polizia prende bonus sulla produttività in base agli arresti fatti, ed ecco il gioco che lo prova!

The Games machine STAR PLAYER

Il gioco comincia abbastanza gentilmente con un paio di coni stradali da raccogliere e riportare alla stazione, dopodiché le cose si fanno un po' più febbrili ritrovandovi sulla vostra fiammante autopattuglia alla ricerca di malviventi di ogni genere.

Un taccuino segnala quanti soldi avete in quel momento, la quantità di demeriti contro di voi (dieci e siete fuori dal Corpo di polizia), il numero e il tipo di malvivente da beccare in un limite di tempo definito e la quantità di benzina nella macchina.

Avvistate un malvivente e un piccolo colpo sul bottone di fuoco fa scattare la sirena: certi trasgressori hanno bisogno di una maggiore persuasione così ci vogliono più strombazzate.

Durante la vostra crociata per la legge e la giustizia state attenti agli spettatori innocenti, sparategli o investiteli e guadagnerete un punto di demerito.

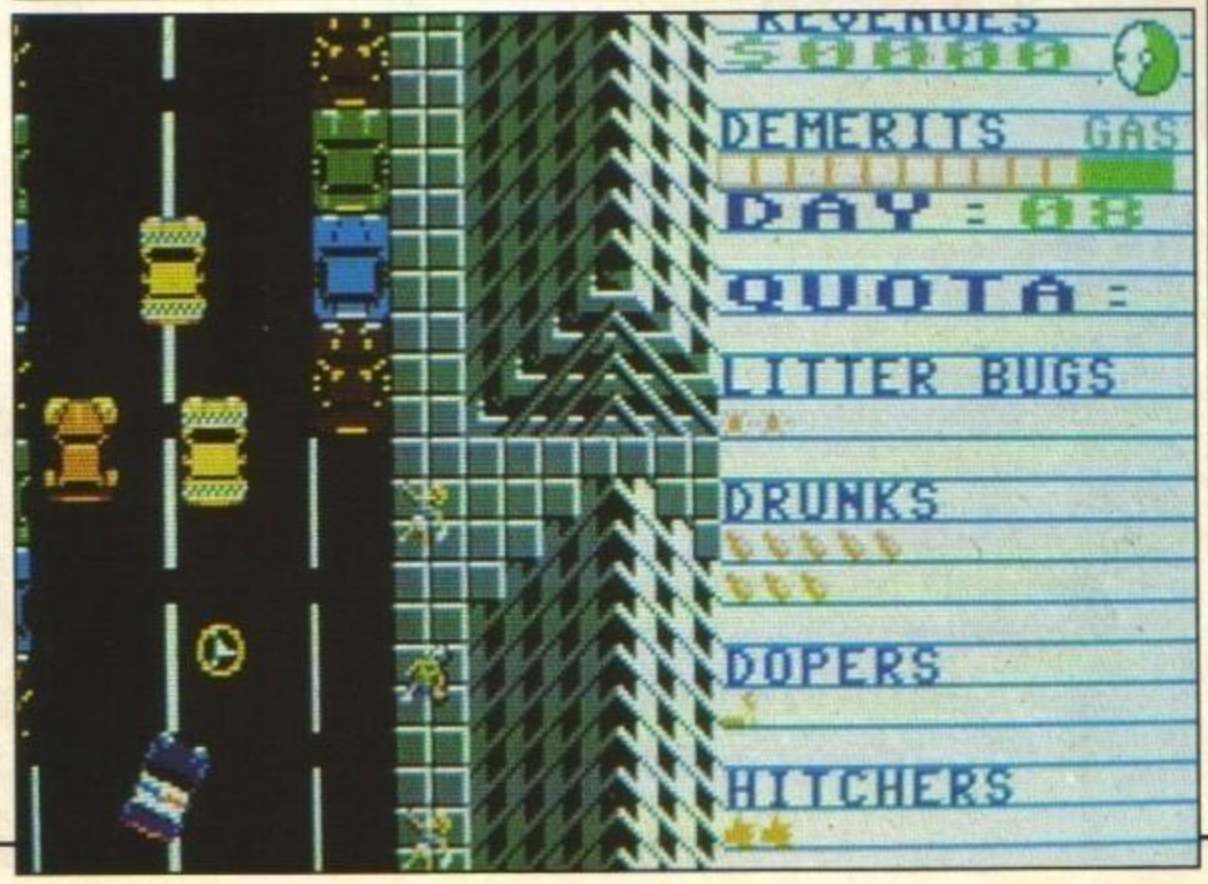
Collezionando i vostri malviventi quotidiani le varie icone vengono rimosse dal taccuino. Quando tutti i malviventi sono catturati, ritornare alla stazione di polizia fa sì che riceviate un bonus per il tempo rimasto, un bonus per i malviventi catturati e un bonus per la benzina avanzata (che tirchi st'inglesi! NdCE).

Certi criminali davvero cattivi vi danno anche un bonus in denaro che può venire speso allo Speed Shop per cose come una corazza, una pistola, freni migliori e così via. Inoltre una visita al negozio di ciambelle vi regala del tempo e denaro extra.

Ogni tanto salta anche fuori un APB (All Points Bullettin) che si riferisce a un criminale particolarmente pericoloso che se catturato e fatto confessare riempie la quota del giorno.

Una volta catturato il cattivone ci si ritrova in una stanza in cui bisogna maltrattare il fellone smanettando con il joystick prima che arrivi il capo e si accorga del trattamento particolare. Una confessione otenuta oltre a riempire la quota serve a ricevere una ricompensa sostanziosa e vedere il tipo dietro le sbarre.

Le prime due conversioni Tengen Domark erano molto divertenti da giocare e APB non è da meno. L'azione è veloce e divertente e la grafica è molto bella (bellissima la sequenza in cui un giocatore che ha fallito viene sbattuto in un cestino). Tutto ciò fa di ABP un gioco altamente raccomandato.



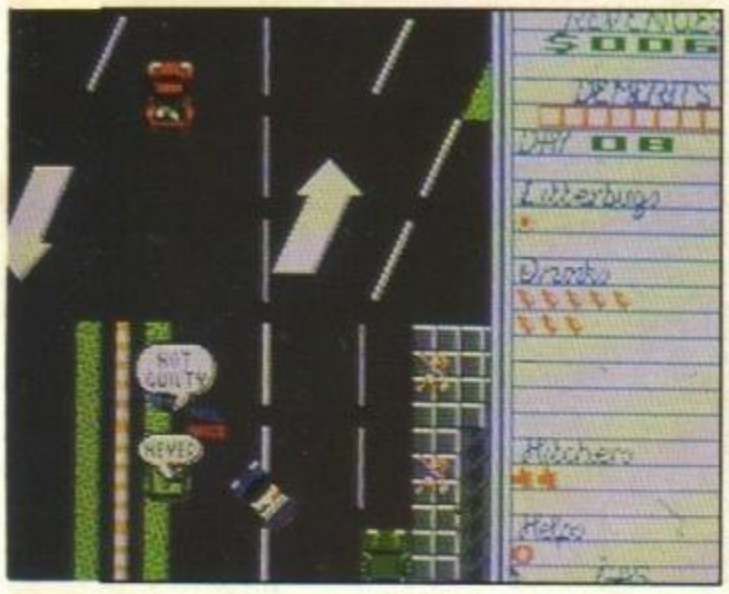
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Accolade's

THE DUEL
TEST DRIVE II

Il secondo appuntamento con Test Drive compare anche sul PC. Arriverà primo anche sullo standard internazionale?



ST

Le forze della polizia non sono mai state così divertenti. Con un sacco di "fuorilegge" da catturare e un sacco di strade da esplorare, APB terrà incollati al monitor i maniaci della giustizia finché non srà catturato anche l'ultimo criminale.

Globale 84%

Amiga

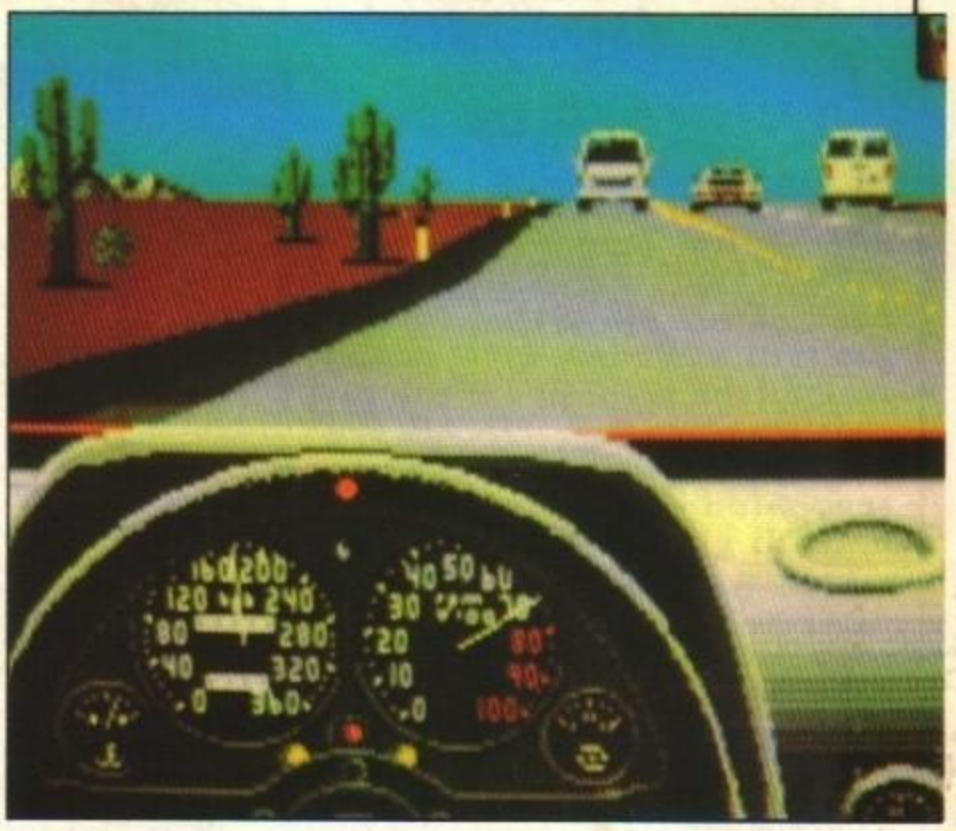
L'accento è naturalmente più sulla giocabilità che non sulla grafica, ma chi conosce questo coin-op della Tengen sa benissimo quanto questo non dispiaccia: la conversione su Amiga rende appieno la frenesia dell'originale, anche se il fatto che il gioco non sia 'a tutto schermo' penalizza un po' il gioco. Il sonoro è negli standard, con effetti campionati dal coin-op, e gli schermi di intermezzo sono molto divertenti. Una conversione da provare assolutamente (anche se poi decideste di non acquistarla, il che è poco probabile).

Globale 87%

ALTRE VERSIONI

La versione per PC dovrebbe già essere disponibile mentre leggete queste righe... volete aspettare la nostra update o andate subito a dargli un'occhiata?

PC



Di The Duel abbiamo parlato nel numero 12 di TGM, e torniamo a parlarne in questo grazie alla conversione fatta per PC e compatibili.

A bordo di una Porsche 959 o di una Ferrari F40, siete liberi di percorrere le strade alberate e tortuose tipiche degli Stati Uniti. Il vostro compito è di arrivare primi nel caso gareggiate contro il computer, o di impiegare tempi sempre più bassi se la vostra scelta è quella di essere soli contro un orologio.

The Duel è molto particolareggiato: alberi, automobili, tornanti, gallerie, paletti, tutto sembra vero e la vostra auto deve sfrecciare con disinvoltura in una gimcana che spera di non vedervi spiccicati contro un albero.

Oltre a marce e acceleratore vi attende anche la polizia che controlla le strade. Se proprio non riuscite a rallentare in tempo per evitare la multa (che vi fa perdere tempo prezioso), potete sempre uscire di strada e correre nell'erba per seminare l'auto e ritornare in carreggiata.

The Duel vi permette di scegliere molti paramentri: la vostra auto, quella del computer, lo scenario sul quale gareggiare, il tipo di gara e il livello di difficoltà, da lattante a professionista.

Per quanto riguarda la versione Amiga so che esistono dei data disk contenenti un nuovo scenario e 5 nuove automobili, ma per ora non c'è questa possibilità per quanto riguarda il PC, anche se presto i dischetti saranno disponibili.

The Duel è una buona simulazione di guida, e potrà divertirvi parecchio. Certo che il problema resta quello della velocità, nel senso che tutto dipende su quale computer lo giocate. Su di un 386, per esempio, la velocità è assicurata e il gioco acquista molto fascino. Se poi utilizzate la scheda grafica VGA state certi di portare a casa un buonissimo gioco. Ma se il vostro compatibile è lento, anche lo scrolling risente di questo e la giocabilità come l'interesse risultano un po' compromessi.

Io l'ho giocato anche su un portatile Toshiba con schermo retroilluminato, ed era molto bello.

Se avete un PC veloce troverete Test Drve II una simulazione molto soddisfacente, altrimenti provatelo prima.

PC

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE's

THE STORY SO FAR VOL.3

E' il periodo delle compilation anche per i 16-bit: segno che il software pubblicato è già tantissimo, e che la qualità delle più recenti proposte è davvero alta...

THUNDERCATS

Quando fu recensito più di un anno fa sul primo numero di TGM, ebbe un'accoglienza più che calorosa ma il tempo passa per tutti e alla luce delle realizzazioni che seguirono e che recensiamo ora per i 16 bit ora non sembra niente più che uno spacca-tutto mediocre. La dinamica di gioco è il particolare meno raccomandabile di Thundercats: il protagonista, fuoruscito direttamente da una serie a fumetti, deve semplicemente prendere a sciabolate i soliti mostri che gli si fanno incontro dai versanti est ed ovest (quindi poco di nuovo sia sul fronte occidentale sia su quello orientale, ah,ah,ah) e si procede così in scrolling orizzontale per tutto quanto Thundercats. Le armi cambiano a differenza della sostanza ludica: invece della spada userete un laser (che novità!) e anche i villains muterano aspetto (ma no?!). Dal punto di vista grafico le versioni sono identiche e il personaggio è ben ritratto.

BOMB JACK

Decisamente non una conversione da 16 bit ma accontenterà sicuramente i fans del coin-op; la trasposizione è infatti su entrambi i computer molto aderente alla versione da bar magari con una grafica un po' peggiore e questo suonerà un po' strano, ma non è mai stato l'impatto visivo il pezzo forte di Bomb Jack. La trama: un provetto Superman sventola il mantello che si trova indosso per librarsi e fluttuare in aria, laddove si trovano delle bombe che vanno incamerate, questo è infatti lo scopo ultimo del gioco. I nemici sono tutti metallici e svolazzano, si catapultano, e scattano per offrire il thriller necessario. Bonus e pillole che rendono commestibili inclusi.

SPACE HARRIER

Lo ammetto, sul fronte Space Harrier l'Atari ST perde in spettacolo: la versione Amiga è terribilmente attraente ed è tanto più grande lo spazio di gioco ma se vogliamo giudicarle globalmente, le due proposte casalinghe a 16 bit sono su un piano di parità. La velocità e la frenesia si possono toccare con mano, manca solo il braccio idraulico del coin op;
l' inconveniente principale però rimane: l'omino è bello ma non vuol proprio saperne di essere trasparente e se volete vedere quello che vi si sta proponendo sul video lo dovete proprio spostare. Per chi non conoscesse Space Harrier (vergogna!), sappiate che questo omino che tutti avrebbero voluto passare ai raggi x nel corso degli anni (ben quattro) deve combattere in uno scrollosissimo paesaggio in tre dimensioni contro le più variegate manifestazioni aliene degli ultimi tempi. Ci sono colossali robot metallici, i monoliti dell' Isola di Pasqua e tutti gli altri non-di-questo-mondo.

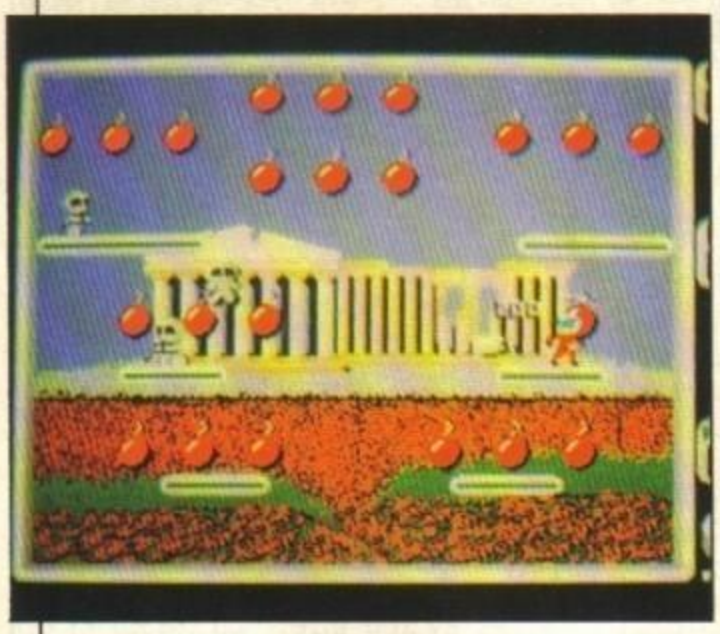
LIVE AND LET DIE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Di questa raccolta, è il gioco che preferisco: James Bond si trova a bordo di uno sprintosissimo motoscafo che fende un tratto di fiume in un ambiente in tre dimensioni. Nella sua dinamica Live and Let Die assomiglia molto a Buggy Boy (ci sono anche le superparaboliche) ma qui si tratta anche di sforacchiare presenze nemiche che si manifestano in forma di imbarcazioni a propulsione, taniche assassine e poi di spiccare voli pindarici grazie agli stessi tronchetti del gioco della Tatsumi; attenti anche all' aereo che sventaglia mitragliate e alle scorte di carburante. Tutto veloce, tutto da gustare: ataristi e amighisti avranno entrambi di che divertirsi, e di che aguzzare le orecchie in particolare i secondi.

Globale 72%



SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74
® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata IN ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua subito un ordine (soprattutto se non sei già cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.
PUNTA AL MASSIMO: SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO!

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tales (vari)	tel.
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship acad.	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues II	39.000
Sierra On-Line (vari)	tel.
Ultima (vari)	tel.
ZaK McKracken	tel.

AMIGA	
Barbarian II ITA	39.000
Bio challenge	39.000
Blood money	49.000
Castle warrior	29.000
Conflict Europe	49.000
Cosmic pirate IT.	39.000
Deja vu II	49.000
Dominator	39.000
Dragon's lair 1mb	75.000
Federation of..FT	59.000
Forgotten worlds	25.000
Fire brigade	85.000
F16 Combat pilot	49.000
F16 mission disk	39.000
Grand prix circuit	69.000
Honda RVF 750	59.000
Indy: the arcade	25.000
Kick off	29.000
Lord...rising sun	69.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Murder in Venice	49.000
New Zealand...	39.000
Populous	55.000
D.D. (anche ST)	25.000
Powerdrome	55.000
Real ghostbuster	49.000
Red heat Danko	29.000
Renegade	39.000
Robocop	39.000
Running man	29.000
Scenery #9, Hawaian	*tel.*
Silk worm	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Sleeping gods lie	tel.
Space Ace	tel.
Targhan	49.000
Virus Killer (ITA)	29.000
Where world is..	69.000
Workbench 1.3	45.000
ZakMcKracken IT	49.000
Xenon II	49.000
Telefona per le novità di grafica, animazione ecc.	

ATARI ST	
Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Bio challenge	39.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate IT.	39.000
Dragon's lair	tel.
Forgotten worlds	29.000
Honda RVF 750	59.000
Indy: the arcade	29.000
King of Chicago 1Mb/drive 2D	39.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Populous	55.000
Rainbow warrior	59.000
Rocket ranger	49.000
Silk worm	39.000
Vindicators	25.000

MS-DOS 5"	
Add: curse of ...	69.000
Adv.constr.set	25.000
Ferrari F1	tel.
F19 Stealth figh.	79.000
Genghis Kan	99.000
Grand prix circuit	59.000
Journey...earth	29.000
Millennium 2.2	49.000
Sex vixen..space	69.000
Test drive II	59.000
Scenery disks	tel.
Wasteland	59.000
Waterloo	59.000
Versioni su 3"	*tel.*

MS-DOS 3" & 5"	
Battlehawks	39.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon AT	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Manhunter II SF	69.000
Millionaire II	79.000
Napoleon Russia	69.000
Rocket Ranger	59.000

Ricco assortimento per tutti gli 8 bit, Apple, Mac e tanti, tanti accessori per il tuo computer!!

ORA APERTI AL PUBBLICO

Invia **subito** il buono d'ordine e riceverai insieme alla merce uno **speciale aggiornamento** con **tantissime offerte a prezzi incredibili!**
Non perdere la stagione dei veri affari!

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori? Richiedilo allo **(031) 30.01.74**

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo
TGM	Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Arts'

POPULOUS
THE PROMISED LAND

La guerra dei mondi continua con 5 nuovi scenari tutti da scoprire: Popolous resta così uno dei giochi più intelligenti mai apparsi prima sui vostri monitor.

The Games machine

STAR PLAYER

Di Popolous saprete già tutto, o forse no. Comunque, per i pochi sfortunati "ignoranti" ecco qualche spiegazione sullo scopo di questa produzione straordinaria. La terra è divisa in due: i buoni e i cattivi. Anzi, per la precisione all'occorrenza si è tutti buoni o cattivi. Quello che cambia davvero è il colore degli omini. Quelli rossi e quelli blu.

E' chiaro poi che a ogni colore è associato un Credo a cui aderire o meno, e lo scopo del gioco è proprio quello di aumentare il numero dei propri seguaci.

Per ottenere questo dovrete livellare il terreno appartenente ai primissimi seguaci della vostra setta in modo da permettere la costruzione di capanne, case e castelli. Più il terreno viene livellato, maggiori saranno le possibilità di costruire castelli. Più castelli costruiti significa più potenza. Più potenza vuol dire più possibilità di livellare il terreno, in una ruota continua che apparentemente non porta mai a una conclusione.

E la conclusione, invece, c'è. Dovrete infatti portare tutta la vostra popolazione a combattere contro quella nemica e sperare di vincere.

Per ottenere la vittoria potrete formare cavalieri capaci di distruggere le case nemiche, costruire vulcani, provocare terremoti e molte altre cattiverie che non piaceranno certo al vostro avversario.

Nel disco originale trovavate sempre gli stessi omini pronti a costruire le città e combattere gli avversari, quello che cambiava di livello in livello (oltre alla difficoltà) era il tipo di terreno. C'era quello fertile, quello ghiacciato, quello arido e, infine, quello sassoso.

Ma con questo nuovo data disk le cose sono cambiate. Cinque nuovi mondi vi attendono per partite ancora più difficili e divertenti che vi terranno impegnati davvero moltissimo.

Nel gioco originale partivate da un mondo chiamato Genesi. Se vincevate vi veniva svelato il nome di un nuovo mondo di livello più avanzato che veniva calcolato in base al punteggio ottenuto dalla vittoria. (Abbiamo pubblicato i nomi di tutti i mondi sul numero di settembre di TGM).

Con questo nuovo datat disk dovrete usare gli stessi nomi di mondi utilizzati per il gioco originale, ma a medesimo nome non corrisponde la stessa difficoltà. Io, per esempio, al primo mondo — Genesi — giocato col data disk, ho perso pur avendo una forza altissima.

Le 5 nuove battaglie pronte a gareggiare con voi sono:

The Bit Plans, dove Commodoriani e Ataristi si contengono il trono mentre mozziconi di sigarette e tazzine di caffè ostacolano la crescita dei vostri computer.

The Wild West, dove potrete divertirvi a impersonificare Indiani o Cow Boy.

Block Land, che si basa sul Lego (da dovre fra l'altro è partita l'idea del gioco).

Silly World, un mondo tanto stupido quanto futuristico fatto di cose "rotonde" o estremamente squadrate.

Revolution Francaise, che non ha bisogno di presentazione: nobiltà contro contadini.

Cinque mondi tutti da scoprire che davvero trasformano Popolous in un gioco senza fine, mai obsoleto, e davvero pieno di storia. Complimenti ai programmatori.

Amiga

Globale 90%

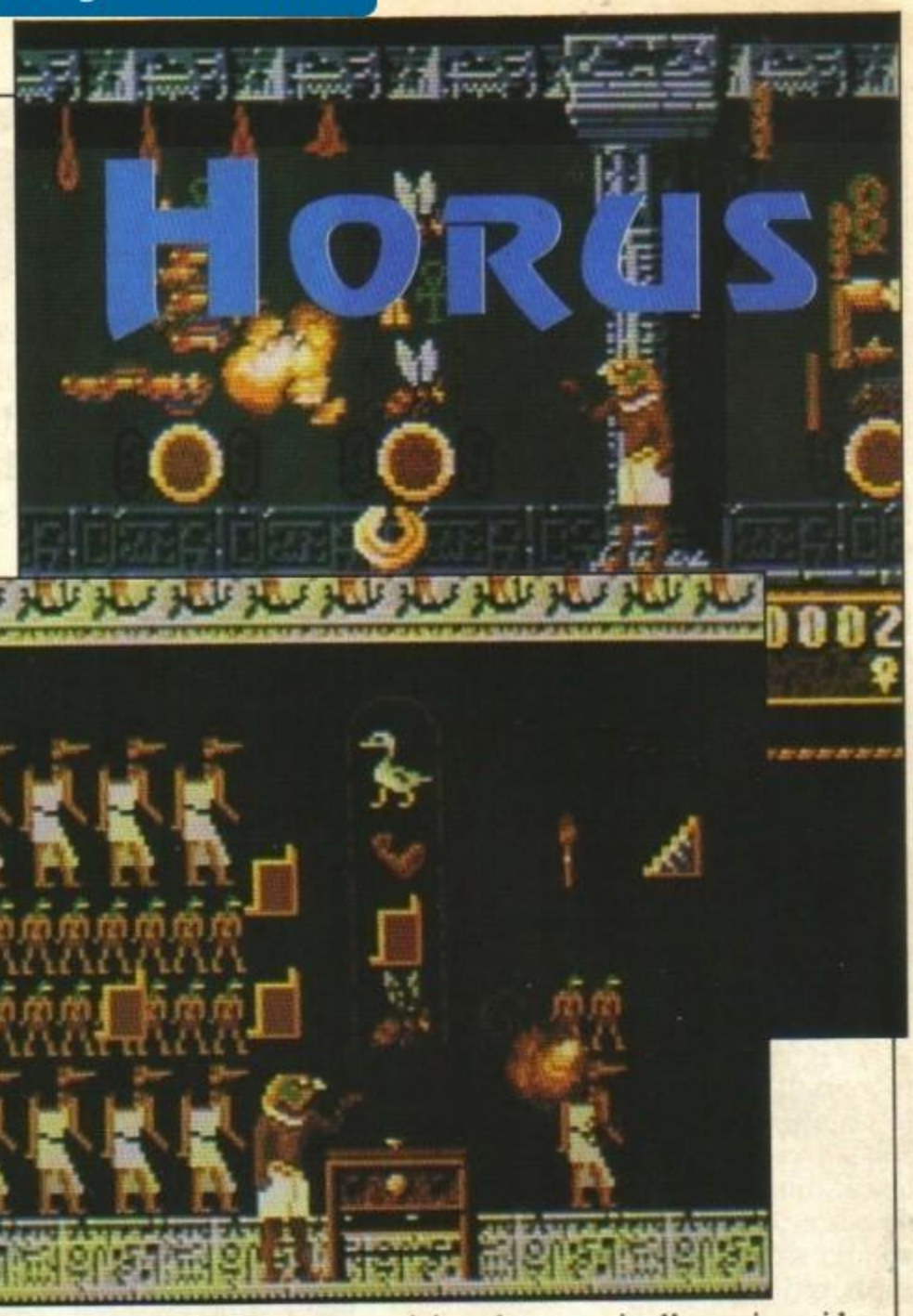
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Logotron's

EYE OF HORUS



Come ve la cavate in egittologia e affini? Se la vostra conoscienza farebbe impallidire Indiana Jones saltate le prime righe e leggetevi direttamente la recensione, se no subitevi un rapido riassunto di mitologia egizia (cosi imparate a giocare a battaglia navale durante le ore di storia...)

Dunque, come tutti sapete, la somma divinità egiziana era Osiride; ci fosse stato solo lui, ora starei giocando tranquillamente a Xenon II. Purtroppo però, nascosto da qualche parte, il fratellastro Set, invidioso del suo potere, meditava vendetta. Così un giorno lo stordisce e lo abbandona alla corrente del Nilo. Il corpo stremato viene ripescato dalla fedele moglie Iside che fa solo in tempo a ricevere l'ultimo affettuoso abbraccio, Osiride è defunto. Gli antichi sacerdoti narrano però che, alquanto misteriosamente, Iside diede ugualmente alla luce un figlio: Horus.

A questo punto però Set non è ancora soddisfatto e decide di dividere il cadavere del vecchio Dio in sette parti(?), come dice Asterix: "Sono pazzi questi egiziani".

Chiaramente la cosa non va a genio al povero Horus che giura di vendicarsi del malefico Set mentre Iside si ripromette di risostituire il corpo del marito per concedergli la degna sepoltura. Entrambi riescono nella loro impresa Set viene ucciso e Osiride prende il suo posto in cielo. La storia poi va ancora avanti per millenni fino ad un faraone che...

...io però mi sto mummificando per la noia e decido di lasciare perdere tutto il resto (magari piacerà agli inglesi, a me sembra una boiata, ndt). Quello che devo ancora dire è che nel gioco voi fate la parte di Horus alla ricerca dei sette pezzi del corpo di Osiride sparsi in una piramide e che, dopo averli raccolti tutti quanti, dovete trovare la camera funeraria per eliminare definitivamente Set.

La tomba da esplorare è divisa in quattro sezioni differenti cui si può accedere solo dopo aver scovato le relative chiavi colorate. Mentre state cercando nelle varie camere venite anche assaliti da orde di strane creature che prendono magicamente vita dai geroglifici sulle pareti dei corridoi. Per difendervi avete a disposizione un numero illimitato di papiri da utilizzare come delle freccie, ma ci sono anche un sacco di armi supplementari sparse qua e là nella cripta. Ci sono anche da raccogliere degli amuleti magici che verranno visualizzati in basso vicino al punteggio, l'energia residua e le vite rimaste.

Grazie alla sua natura divina Horus può usufruire sia della forma umana sia trasformarsi in falco, ed è molto importante saper gestire bene questa possibilità. Ogni volta che trovate un pezzo del corpo caricatelo (non preoccupatevi, non puzza, gli egiziani avevano unguenti tali da poter conservare materiale organico integro per un tempo illimitato!) e riportatelo nella camera funeraria, depositata anche la settima ed ultima parte vi troverete finalmente faccia a faccia con Set.

ALTRE VERSIONI

Sia la versione Amiga che quella PC dovrebbero essere disponibili entro la fine di settembre (A meno che Set ne combini un'altra delle sue).

ST

Graficamente impressionante, di particolare effetto i geroglifici di sfondo, e anche il sonoro rende bene l'atmosfera. Pur essendoci un'infinità di cose a cui sparare troverà i suoi veri estimatori negli amanti dei puzzle-game, e cioè quelli cui piace girovagare per centinaia di locazioni simili alla ricerca della soluzione. Gli altri potrebbero anche annoiarsi e, magari, finire addirittura in catalessi. Ma non preoccupatevi, vi risveglierete in una delle prossime eclissi, magari fra un migliaio d'anni...

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

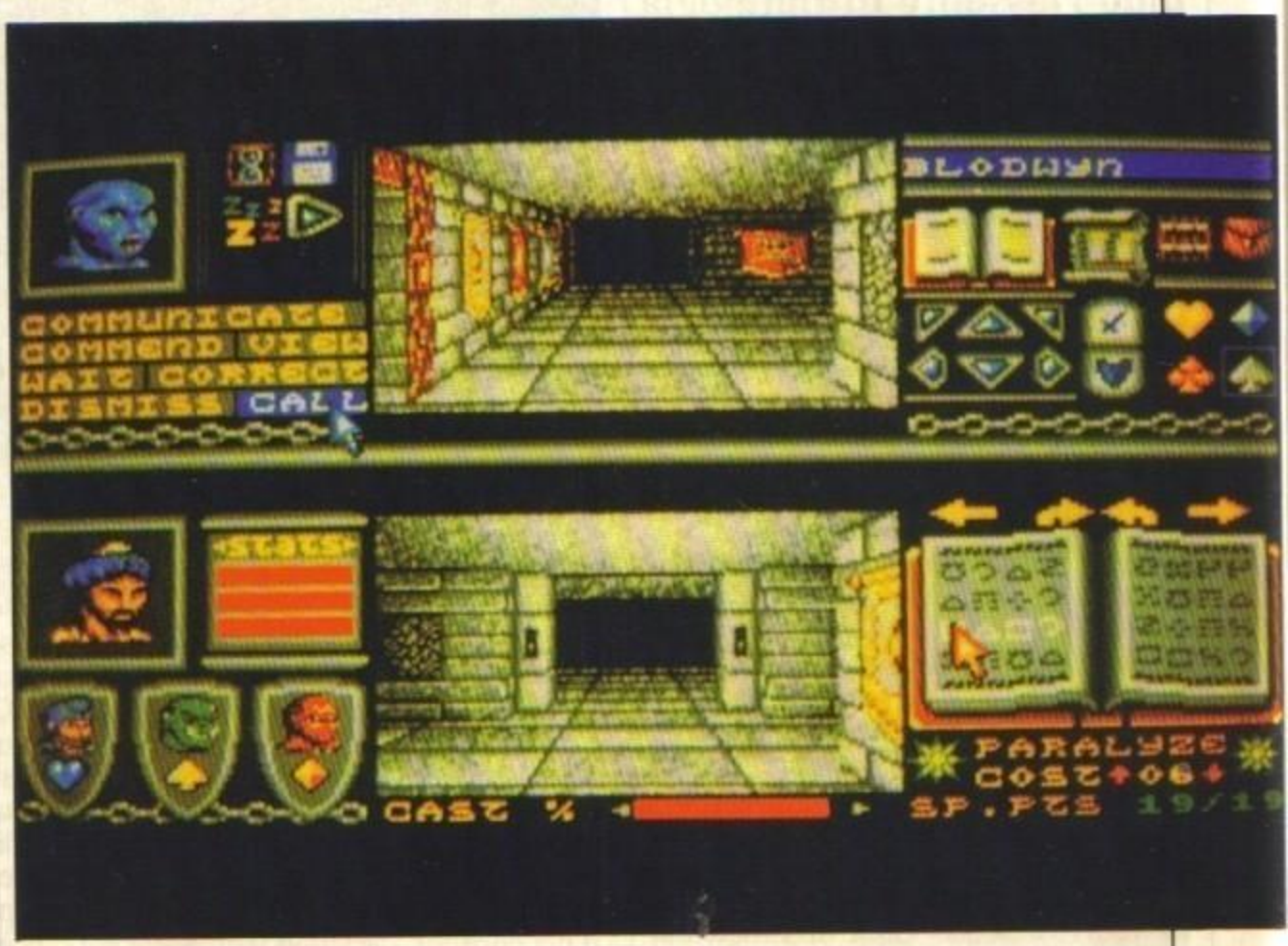
http://www.oldgamesitalia.net/

ImageWorks'

BLOODWICH

Anticamente nel lontano mondo di Trazere, l'ordine mistico di Bloodwich governava l'antica e potente città di Treihadwyl facendo da tramite con gli elementi per il popolo. Per molti secoli il popolo rispettò l'ordine sacro dei Bloodwich e le terre erano al sicuro. E poi...

Un brutto giorno però questa sicurezza giunse alla fine quando Zendick, secondo mago più potente dell'ordine, rinnegò le leggi di Bloodwich e cominciò ad utilizzare la magia nera e le arti malefiche. Egli chiamò a sé i poteri della notte e uccise il capo supremo dell'ordine divenendo così il mago più potente di Trazere. Successivamente esiliò tutti gli altri maghi in terre lontane pr poter avere il dominio assoluto.
Quel giorno terribili disastri si abbatterono sulla città di Treihadwyl, il terreno si aprì, piovve sangue e sparirono tutte le copie di TGM.
Nei molti mesi che seguirono Zendick chiamò a sé le forze oscure del mondo e lentamente trasormò la pacifica città in un posto oscuro e tetro in cui nessuno voleva vivere. Sui bastioni della città apparvero torri nere e minacciose contenenti quattro cristalli che risucchiavano l'energia dal mondo esterno. Zendick voleva usare quest'energia per chiamare a sé il Signore del Caos, distruggere il mondo e ricrearlo da capo. Zendick però non aveva calcolato che il Signore del Caos avrebbe lasciato intatti solo i cristalli e avrebbe distrutto tutto, compreso lui.
Insomma, avete il quadro della situazione? OK, voi in Bloodwich impersonate Saldar e Vestryl (nel modo a due giocatori) che hanno il compito di formare due party di quattro persone e andare a trovare i cristalli maledetti. All'inizio, come ho già detto dovrete formare il party: attenzione che qui si rischia di brutto. Infatti dovete bilanciare bene le scelte in modo di avere un party completo e senza "buchi". Ci sono quattro tipi principali, e sono Picche (combattenti esperti nell'uso di ogni arma), Fiori (maghi esperti), Cuori (diplomatici e avventurieri) e Quadri (ladri/arcieri). Ogni personaggio poi, indipendentemente dal tipo è influenzato da diverse sfere di materia ovvero il Verde (sfera fisica), il Blu (mente e illusioni) il Rosso (sfera del fuoco e dell'energia) e il Giallo (la natura stessa della magia della vita).
Una volta fatto il gruppo (se poi non avete voglia di farvelo c'è sempre l'opzione "quickstart" che vi assegna un gruppo decente) è ora di avventurarsi per le segrete. Sparsi appunto per queste segrete ci sono numerosi oggetti utili e inutili che variano dalle solite chiavi all'inizio presenti a camionate a armi più o meno magiche. Durante la vostra esplorazione incontrerete gente più o meno amichevole (spesso BEN POCO amichvole) che cercherà i aiutarvi (quella amichevole) o di squartarvi, e così via (quella poco amichevole).
Facendo pratica nei combattimenti e nella magia si sale di livello; o meglio, facendo pratica si aumenta l'esperienza che dormendo viene convertita in punti. Sempre nel sonno i maghi avranno la possibilità di acquisire nuovi incantesimi grazie a un bizzarro sistema di commercio magico. Infine, se per qualche motivo vi dovesse morire qualcuno del gruppo, ci sono le Camere di rigenerazione che aiutano a risolvere la situazione.



Amiga

Ho trovato Bloodwich molto scomodo nel modo a due giocatori (i joystick non sono nati per le icone) e alquanto pallosetto nel modo a uno. Non fraintendetemi, amo Dungeon Master e penso che sia IL programma per Amiga. Solo trovo Bloodwich poco soddisfacente sotto vari punti di vista: con l'arma si può solo colpire (in DM si aveva la possibilità di usare vari colpi e mosse adatti più o meno ai vari nemici). Odio poi il sistema della magia: in DM si favoriva l'intuizione, qui si usa il sistem del "libro di ricette". Ad ogni modo, il suo più grave difetto è quello di essere uscito dopo il capolavoro della FTL.

Globale 75%

ST

Stesso discorso che per la versione Amiga. Identico in tutto e per tutto, sia graficamente sia auditivamente. Dategli un'occhiata

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

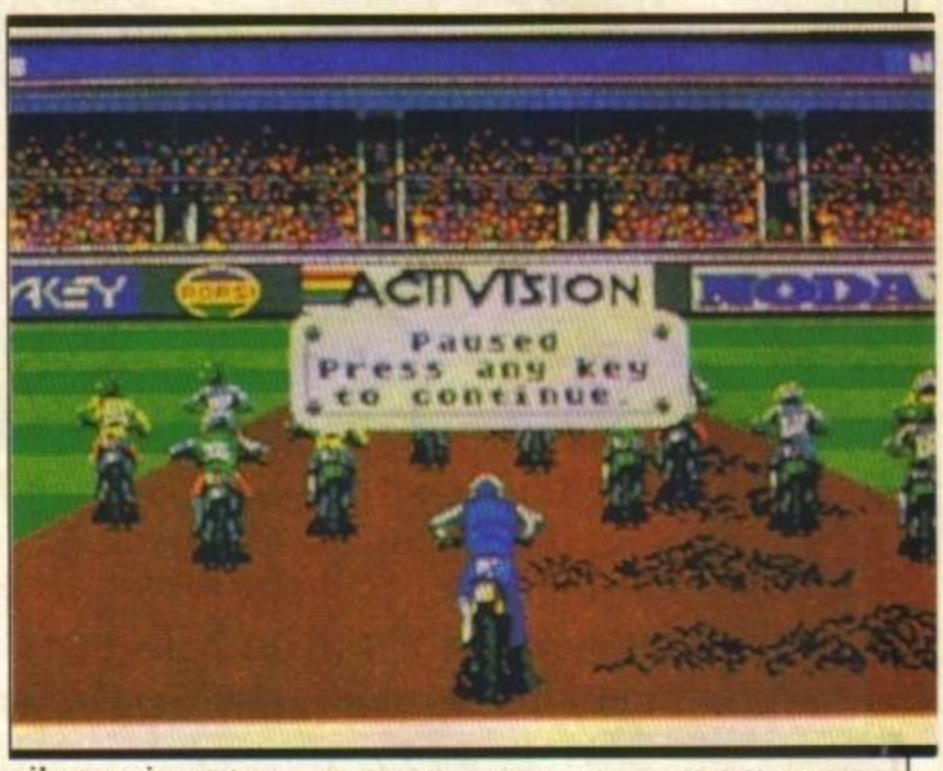
http://www.oldgamesitalia.net/

Gamestar's

MOTOCROSS

Il mondo è bello perché è vario, e se da un lato le quattro ruote hanno schiere di appassionati non manca chi preferisce gli sport su due ruote. Alla Gamestar hanno colto la palla al balzo e quindi in diretta sui vostri monitor potete adesso ammirare un simulatore sportivo dedicato a quello spettacolare sport che è il motocross.

Qual è l'idea? Una bella sfida all'ultimo metro sui più insidiosi percorsi americani, con tanto di possibilità di adattare la moto alle diverse circostanze di gara. Niente di terribilmente nuovo come concetto, ma se ci pensate bene questo è forse il primo programma che affronta in pieno questo genere.
Scendendo nei particolari, vi sono dieci piste su ognuna delle quali vengono disputate due gare, e quindi un'intera stagione di corse consiste in tutto di venti gare. Ovviamente ogni pista va affrontata in un certo modo, dal punto di vista della tecnica di guida e anche in relazione al mezzo che usate.
Come in ogni simulatore che si rispetti è possibile allenarsi su tutte le piste provando diversi tipi di moto, con o senza avversari e correndo un numero di giri a scelta. Tutte le selezioni del programma avvengono tramite un sistema a menu e icone tipicamente da mouse gestibile senza problemi anche con tastiera e joystick.
I livelli di difficoltà sono tre mentre la moto può essere ritoccata in sei punti diversi. La parte più importante è sempre il motore, e dovete sceglierlo tra quattro ben diversi fra loro quanto a curva di coppia. La coppia non è altro che lo sforzo di torsione che il motore può esercitare, e in pratica determina a quale regime il motore è più pronto a salire di giri. Avere la coppia concentrata nei bassi regimi (motore tipo "torquey") vi permette partenze brucianti e facilità di guida, ma la potenza massima è ridotta e quindi la velocità di punta non è eccezionale. Il motore a coppia piatta ("midrange") è regolare nell'erogazione dei cavalli, abbastanza facile da guidare e permette buone velocità massime. I motori più spinti ("upper end" e "pipey") ai bassi regimi sono decisamente pigri e richiedono un attento uso del cambio, ma lasciate che salgano di giri e verrete sparati come proiettili perché coppia e potenza sono tutte concentrate in alto. Ma non finisce qui perché anche la trasmissione ha la sua importanza: sui circuiti lenti ci vogliono rapporti alle ruote molto corti (cioè molto demoltiplicati) per avere più coppia, mentre nei circuiti veloci servono rapporti più lunghi che permettono maggior velocità. E le ruote? Se volete percorrere qualche metro vi conviene gonfiarle, e già che ci siete fate meglio a usare la giusta pressione, sia davanti sia dietro, altrimenti la motricità non sarà mai ottimale. Se poi tenete all'integrità del vostro fondoschiena dovreste anche dare un occhiata alla rigidità delle sospensioni, non foss'altro che per avere una moto più maneggevole.



Buon ultimo, ma non il meno importante, arriva lo sterzo: a seconda di come angolate il manubrio avrete un maggiore o minore controllo nelle curve a tutto beneficio del numero delle vostre cadute. Chi non avesse voglia di impegolarsi in questi rompicapo tecnici può tranquillamente usare la moto in versione base e divertirsi con essa, mentre i piloti più grintosi che cercano sempre il meglio si trovano aperto un ampio campo di sperimentazioni.
Passiamo adesso ai commenti. Detto in breve, il programma vanta una notevole grafica e una buona giocabilità (ma solo con il joystick) mentre in compenso è viziato da diversi piccoli difetti: vediamo tutto con un certo dettaglio.
La prima cosa che colpisce di questo programma è il largo uso di belle testate grafiche dal sapore digitalizzato un po' dappertutto e di divertenti intermezzi scenografici in gioco se commettete qualche errore; meno bella è la grafica di gioco che però resta sopra la media. La pista sembra finire dritto in mezzo alle tribune (poveri spettatori!) per via del gioco prospettico ed è affatto piatta con gli ostacoli rappresentati da semplici rampe, non molto realistica purtroppo.
Con molti oggetti in pista il gioco rallenta riducendo ulteriormente il senso di realismo, e i movimenti non sempre sono fluidi. Il programma è in grado di sfruttare la velocità del PC, se però avete qualcosa meno di un AT a 8 MHz non potete chiedere molto in questo senso. Per quello che riguarda la giocabilità il controllo con la tastiera è un tantino problematico perché per cambiare le marce occorre premere due tasti, mentre con il joystick tutto fila a meraviglia.
Giocare contro una dozzina di avversari pestiferi e perfino fallosetti ha il suo mordente, e avrete bisogno di un bel po' di allenamento per rendere al massimo su una sola pista. Il comportamento dei piloti rivali è però poco coerente: finché riuscite a non perdere il contatto con il gruppo va tutto bene, ma appena vi attardate troppo quei perversi cominceranno a girare in tempi incredibili, e se non ci credete non avete che da controllare il loro tempo di gara, dividerlo per il numero dei giri e confrontare questo tempo con il record della pista.
Non mancano nemmeno alcune ingenuità tecniche, come dare il cambio a sei marce solo al motore "midrange" quando dal punto di vista meccanico i motori che richiedono più marce sono quelli spinti tipo il "pipey". Tutto questo però non intacca il divertimento che il gioco vi può offrire, e Motocross ha il merito di essere un simulatore sportivo che può essere giocato anche da chi ha voglia solo di correre un po' senza preoccuparsi troppo delle conseguenze, e quindi non rimane riservato ai soli appassionati.
Note finali sulla configurazione: usa ambo i tipi di dischetti, chiede 512 K e supporta le schede CGA, EGA e TGA alla risoluzione 320 X 200.

PC

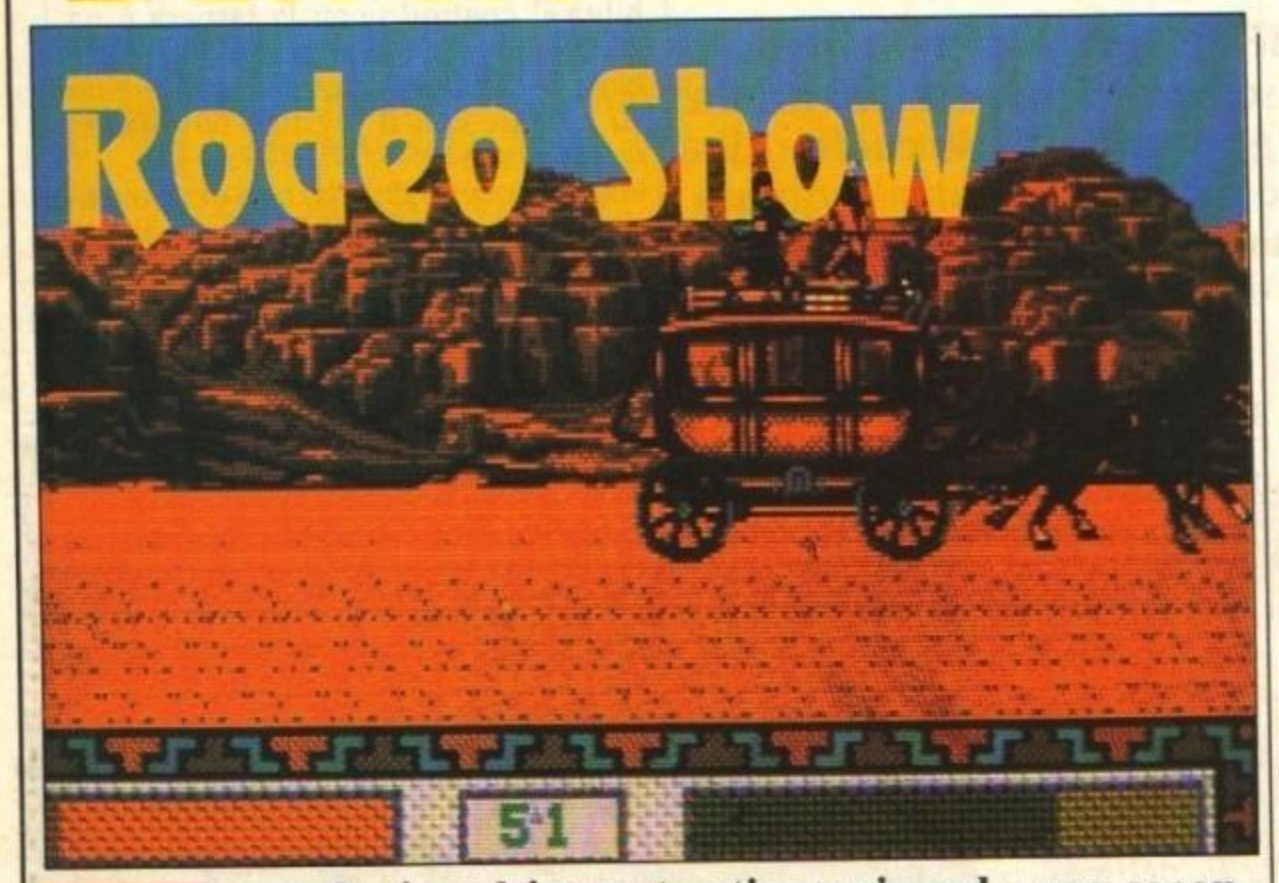
Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tynesoft's

Buffalo Bill's Wild West



Pare che i multi-evento stiano vivendo una seconda giovinezza in questo periodo. Dopo Circus Attraction **della Golden Goblins, la Tynesoft si prende la sua rivincita con quest'ultimo gioco ambientato nel selvaggio West. Yeepee!**

Di multi-evento se ne sono visti tanti, tutta la serie "Games" della Epyx più qualche altro sporadico tentativo di imitazione più o meno ben riuscita da parte di altre software-house. Sinceramente non ricordo se questo sia il primo multi-evento ambientato nel west, ricordo di una fase di World Games in cui bisognava cavalcare un toro inferocito ma niente di più. Comunque, prendiamo questo Buffalo Bill's Wild West Show (pare lo facciano apposta a cercare nomi tanto lunghi), peraltro stupendamente presentato, e analizziamo separatamente tutte e sei le prove che ci toccherà affrontare (me tapino!).

KNIFE THROWING

In questa prima fase, vedete la vostra fidanzata appesa ad una tavola rotonda, voi siete nei panni di un indiano lanciacoltelli e dovete ovviamente lanciare i vostri coltelli (stando ben attenti a non uccidere la vostra donna) prima che scada il tempo bonus. Avete la possibilità di scegliere se usare il mouse o il joystick per guidare il mirino e premendo fire vedrete partire l'affilato coltello. Che la vostra ragazza si salvi o no, dipenderà dalla scelta di tempo determinata dallo studio della vostra distanza dal bersaglio e dalla rotazione stessa della tavola.

TRICK SHOOTING

Questa è una fase relativamente facile, divisa in due parti. Anche qui potete scegliere se usare il mouse o il joystick ma state attenti: il joystick è molto più vantaggioso nella prima parte che nella seconda. Nella prima bisogna sparare a cartelloni che rappresentano delle persone. Bisogna velocemente eliminare soltanto ai malviventi, risparmiando i bambini, le donne e i cattivi se visti di spalle. Il mouse è molto utile invece nella seconda parte in cui un aiutante lancia in aria delle bottiglie che seguono una traiettoria parabolica prima di ricadere e schiantarsi al suolo. Il vostro compito è di distruggerle prima che tocchino terra. Qui il mouse funziona in stile Operation Wolf. Purtroppo potete scegliere quale tipo di controllo adottare solo una volta e dovrete quindi arrangiarvi nella fase in cui il dispositivo scelto non è vantaggioso.

BRONCO RIDING

Questa è una fase altamente spettacolare. Salite in groppa ad un toro scatenato e dovete resistere il più a lungo possibile. Il meccanismo è semplice, delle frecce verranno visualizzate sullo schermo e il vostro compito sarà di muovere il joystick nella direzione indicata che molte volte è una direzione trasversale. Il tutto avviene molto velocemente, ogni vostro errore viene diligentemente memorizzato e dopo un certo numero di questi venite disarcionati con una terrificante caduta. Solo la vostra abilità vi eviterà di rompervi l'osso del collo.

STAGECOACH RESCUE

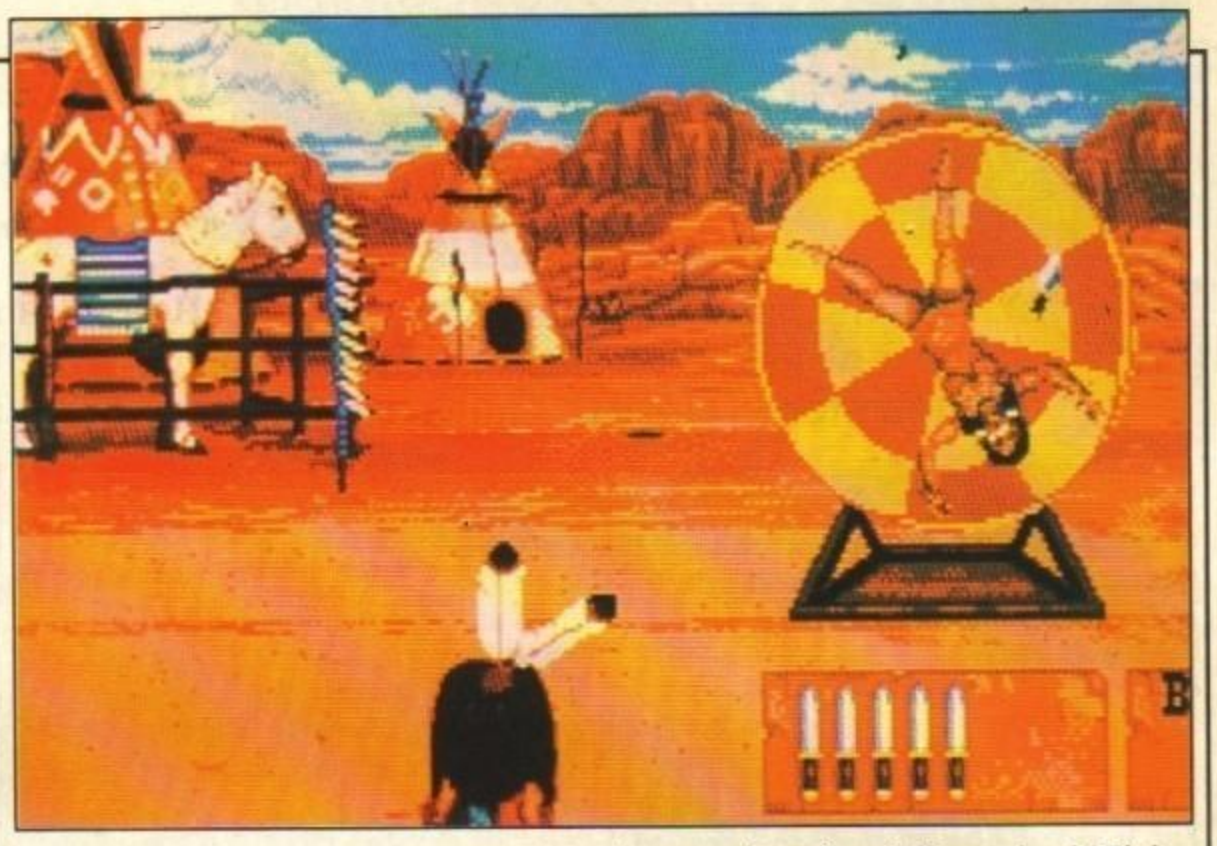
Amiga

Non capita spesso che la Tynesoft riesca a realizzare un prodotto degno di lode, dopo esempi come Superman **e** Circus Games**, ma questa volta è successo l'inimmaginabile.** Buffalo Bill's Wild West Show **(come dice qualcuno: "Il nome più lungo del caricamento..."), è un prodotto eccellente sotto tutti i punti di vista. Non ci possono essere note negative per questo gioco, quando la grafica è così ad altissimi livelli con sprite grandi e ben animati, il sonoro curato da un esperto come David Whittaker e la giocabilità così strabiliante. Ogni evento è caricato in un tempo minimo, presentato da una bellissima picture statica e accompagnato da una allegra musichetta western. I vari eventi sono poi giocabilissimi, facili da apprendere e divertenti da portare a termine. Sono finiti i tempi dei giochi come** Western Games **in cui alcuni eventi erano veramente impossibili da effettuare,** BBWWS **è un ottimo multi-evento e uno dei migliori di questo periodo (insieme a** Fiendish Freddy's Big Top O' Fun **della Mindscape). Correte ad acquistarlo immediatamente, vi regalerete dei momenti piacevoli, rilassanti e molto, molto divertenti.**

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un indiano si è impadronito della diligenza, con tutto il suo carico d'oro e di civili. Voi siete una specie di giustiziere mascherato, in groppa al vostro fido destriero dovete raggiungere la diligenza stando attenti all'indiano che vi tirerà i pacchi (!). Agitate velocemente il joystick alla Decathlon e raggiungerete l'arcigno avversario. Saliti sul tetto della diligenza dovrete quindi affrontare il brigante in un combattimento corpo a corpo cercando di vincere entro un tempo limite evitando di cadere per terra.

CALF ROPING

Questa è sicuramente una delle fasi più facili di tutto il gioco, vi trovate nell'arena del rodeo mentre viene liberato un vitellino. Dopo qualche secondo partite voi sul vostro cavallo. Per prima cosa dovete raggiungere il vitellino impaurito agitando il lazo, poi al momento giusto scagliarlo verso l'animale e cercare di arrestare la sua folle corsa. Ovviamente dovete cercare di impiegare il minor tempo possibile per effettuare tutto ciò, se sbagliate il tempo nel lanciare il lazo, farete una brutta figura e il vitellino vi deriderà a vita.

STEER WRESTLING

L'ultimo e avvincente evento di BBWWS è praticamente un combattimento con un avversario bovino. Vi trovate nuovamente nell'arena del rodeo, il vostro bovino avversario viene fatto correre quando voi arrivate sparati sul vostro solito destriero (ormai alquanto affaticato). Il vostro compito è di gettarvi con foga sulla bestia afferrandolo per le corna (non è un'offesa, giuro). Finita questa fase che può vedervi uscire sconfitti e calpestati, la scena cambia e vi ritrovate a combattere contro il feroce (?) animale. Agitando il joystick velocissimamente dovete riuscire a rovesciarlo e legarlo per le zampe. Anche questo evento è condizionato dalla vostra abilità nell'effettuarlo e dal tempo che riuscirete ad impiegare.

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO
STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY

Grenadier

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CDS'

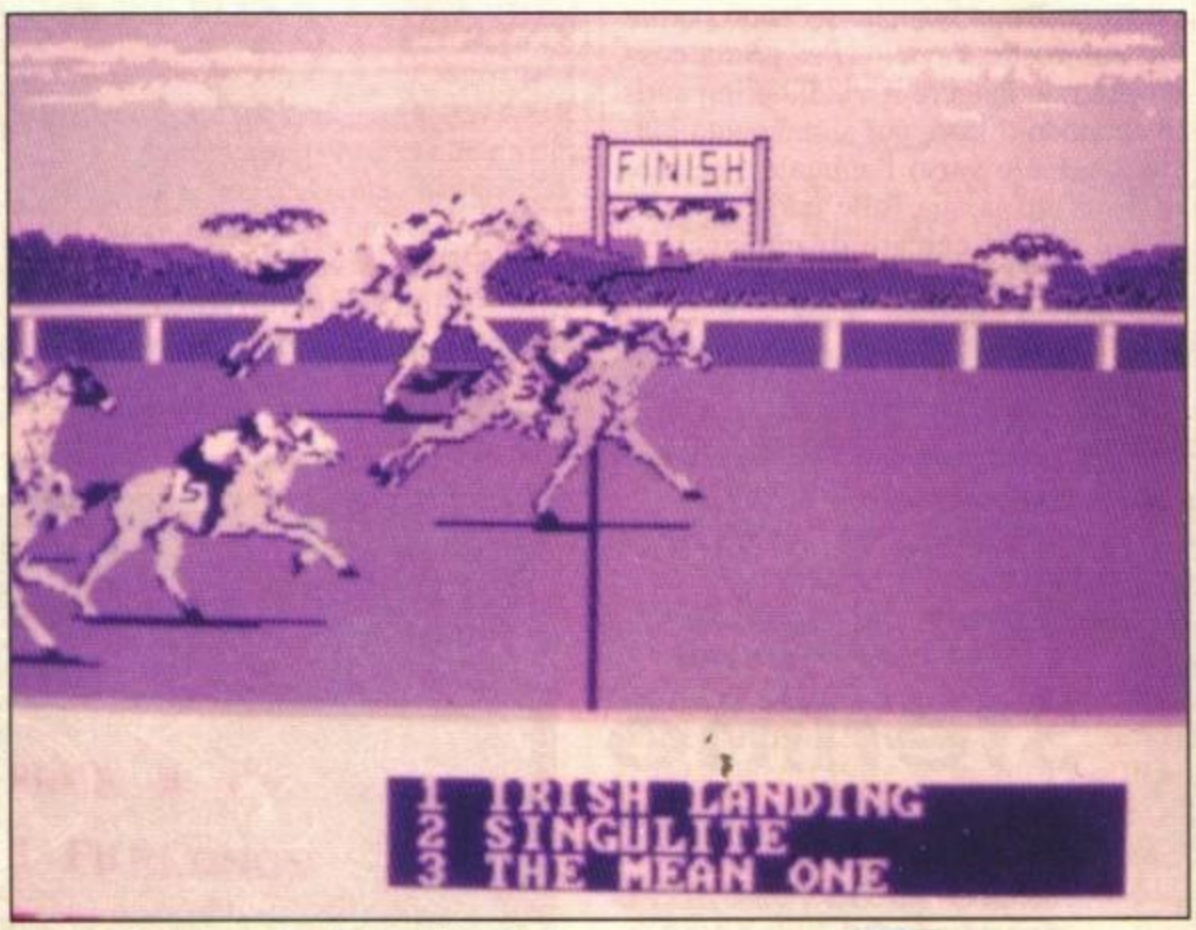
DAYLI DOUBLE HORSE RACING

La stagione delle corse è cominciata. Mettetevi in tasca un po' di dollaroni e via... pronti per scommettere tutto, mutande comprese.

Qui sopra la versione Amiga, e nella foto grande quella PC in modo CGA monocromatico

Forse mancava una bella simulazione di corsa ippica. Magari giocata fra tanti amici, parenti, debitori, ecc...
La CDS ci ha pensato e così ha realizzato questo Daily Double Horse Racing che altro non è se non una simulazione di giornata alle corse dei cavalli.
Nella confezione troverete il dischetto con il gioco e un giornale in formato tabloid che vi da tutte le informazioni (italiano compreso) sul gioco e il tipo di gara.
Sul giornale troverete anche stampate 100 corse precedentemente effettuate che vi serviranno per indicare al programma il nome giusto fra i partecipanti: un sistema di protezione, infatti, vi chiede questa informazione prima di completare il caricamento del gioco.
Dopo l'inserimento della "key word" corretta, potrete inserire i nomi dei partecipanti (massimo 4) e l'ammontare di ognuno in dollari (massimo 500). Dopodiché potrete inserire il tipo di terreno sul quale si svolgeranno tutte le gare: asciutto, pesante o erboso. Oppure potrete cliccare sul punto di domanda e lasciare al computer l'ardua sentenza.

Una volta completate le scelte dovrete scontrarvi faccia a faccia con un cassiere piuttosto freddo e scostante che vi guarda con aria allucinata. Fate le vostre puntate (tutto è valido: piazzato, accoppiata vincente, vincente, ecc...) e partite a vedere la gara.
Dopo una serie di giri (cambiano di volta in volta), i vostri cavalli arriveranno al traguardo determinando la vostra vincita o il vostro suicidio e, se proprio non credete che il primo ad arrivare sia un altro cavallo, potrete sempre chiedere di mostrarvi il replay alla moviola dell'arrivo.
A questo punto si ritorna alla schermata delle puntate e via discorrendo fino a perdere, come dicevo prima, le mutande.
E' chiaro che corsa per corsa vi verranno date tutte le informazioni sui fantini e sui cavalli con relativi favoritismi e quotazioni.
In più potrete salvare la situazione monetaria su di un dischetto a parte per riprendere la vostra gara in un secondo tempo.
State pronti alla partenza... e ridatemi il binocolo!



Amiga

Arrrgh! Ma perché l'hanno fatto così male? Brutto scrolling, brutta animazione brutti disegni. A parte un clop clop dei cavalli forse digitalizzato e una voce che dice "The winner is number ?", la versione Amiga è davvero molto peggiore rispetto a quella PC, anche per quanto riguarda la velocità.
Se siete accaniti delle corse dei cavalli andate a San Siro (o dove vi pare) e se volete una simulazione di questo tipo mi risulta che per ora dobbiate accontentarvi di questo prodotto non eccezionale. Altrimenti giocatelo da un vostro amico. HHHIIIII.

Globale 48%

PC

La grafica supportata è CGA, EGA o Tandy. L'animazione dei cavalli non è malvagia e il sistema di puntate è carino (dovrete portare un puntatore su biglietti da 20, 10, 5 o un dollaro). Il replay alla moviola poi potrà anche scatenare qualche oooohhh, ma niente di più. In definitiva D. D. Horse Racing non è un granché. Aspettate la simulazione della Microprose che troverete sul prossimo numero e poi giudicate.

Globale 60%

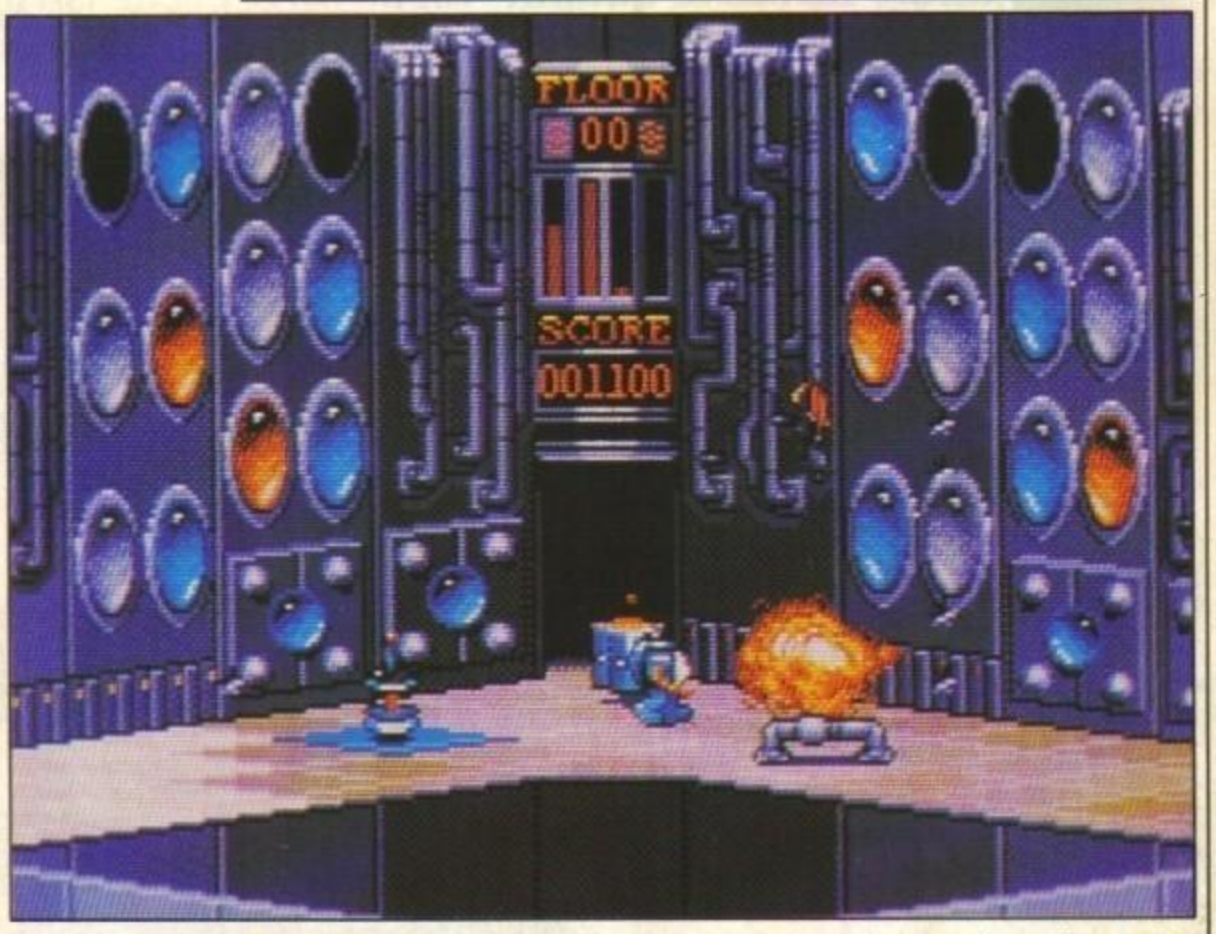
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infogrames/Lankhor's

G'NIUS

Metallo, metallo, circuiti e metallo. Sarà questo il futuro dell'umanità? Intanto c'è un robot che comincia ad aver paura dei propri simili e farà di tutto per sfuggirgli.



Infilato in uno squadrone di esseri meccanici che dovrebbero governare un'intera astronave, il piccolo G.nius si sente un poco spaesato: il suo grado di intelligenza è troppo superiore a quello degli altri droidi.

In attesa di un futuro che gli riservi esperienze più interessanti, un disastro lo costringe a dimostrare la sua superiorità intellettuale: il vascello spaziale va a schiantarsi infatti sulla superficie di un pianeta sconosciuto.

Così il piccolo droide dovrà farsi largo tra un'orda di consimili impazziti per il terribile urto e trovare infine una via d'uscita sfruttando appunto i suoi neuroni dalla tecnologia superiore e la follia innescata nei cervelli altrui.

Il gioco si svolge cosi: in un'ambientazione d'interni tipicamente hi-tech il nostro robottino trotterella nei corridoi dell'astronave tra esagitati consimili che lui stesso stenta a riconoscere. Il tutto in un treddì con simmetria centralissima.

Il piccolo G.nius ha il suo bel da fare: delle quattro possibili uscite di ogni stanza della nave alcune sono ostruite dalle macerie e sarà difficile scegliere il percorso piu idoneo. Inoltre ingombranti tubazioni e robot completamente privi di cervello ostacoleranno ancora di più il cammino.

Ma G.nius ha le sue carte da giocare: innanzitutto una serie di proiettili che possono essere scaricati sulle ingombranti carcasse dei roboschizoidi, e poi dei molleggi niente male che gli fanno compiere balzi da far impallidire. Ma il nostro eroe elettronico non è proprio perfetto e un indicatore posto nella parte alta dello schermo vi mostra costantemente il suo stato generale, la sua riserva di energia elettrica, la quantità di proiettili ancora a sua disposizione e infine la quantità di proiettili che il suo scudo energetico può ancora sopportare.

Ma non è finita qui: oltre ai già citati robot impazziti ci sono gli oggetti che questi stessi lasciano una volta distrutti — tra i quali un utile scudo protettivo; trampolini che scaraventano l'esserino meccanico in aria appena toccati (e spesso precipita in pozzi senza fondo), calamite nascoste che attirano e trattengono gli altri meccanoidi, e ancora ascensori che trasportano G.nius in piani differenti.

All 'inizio del gioco si possono modofi-care i parametri di alcune caratteristiche del gioco e ciò comporta l'aumento o la diminuzione della difficoltà di gioco, rendendo G.nius sempre più interessante.

Amiga

La solita manciata di punti in più per il16 bit Commodore per la superiorità dell'impatto sonoro, mentre per quel che riguarda la grafica le due versioni si equivalgono. Ed è tutto.

Globale 62%

ST

In G.nius ritroviamo molti aspetti che possono suscitare simpatia: varietà di schermi (lo scrolling è a scomparsa), diversificazione dei parametri, oggettini qua e 1à che vanno scovati e che magari vi terranno impegati per qualche ora, ma tutto questo non si spinge oltre ai confini della consuetudine. Inoltre il fatto di dover usare la barra spaziatrice insieme al joystick e al tasto di fuoco non aumenta di certo la giocabilità. G.nius rimane comunque un buon gioco per qualche oretta di divertimento.

Globale 61%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infogrames'

SKRULL

Ad ogni modo, provate a dargli un'occhiuata perché gli enigmi da risolvere potrebbero anche coinvolgervi molto.

ST

Globale 64%

Non vi è mai capitato di avere un gioco per le mani e di non sapere assolutamente niente di questo? Voglio dire, poche istruzioni, niente "background" (che poi sarebbe la storia inclusa nei giochi), nessuna anteprima, annunci, e così via? Beh, a me è capitato con SKRULL.

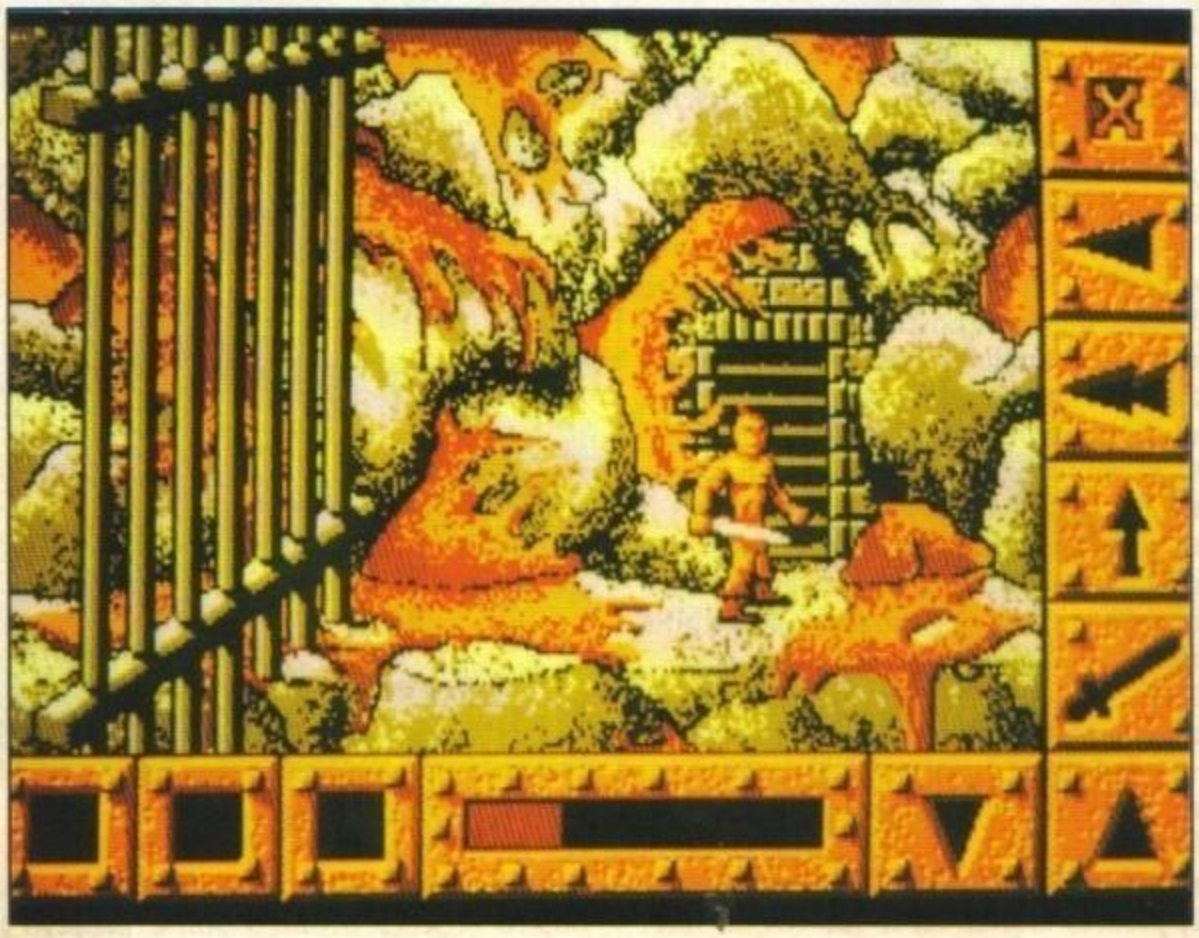
Appena caricato questo dischetto, mi sono ritrovato davanti a una specie di clone di Barbarian con un protagonista pelato e bruttino. La somiglianza con Barbarian (quello della Psygnosis, mi raccomando) è dovuta al fatto che il tipo si controlla attraverso alcune icone, ovvero cammina/corri a destra, cammina/corri a sinistra, salto in avanti (più lungo se con rincorsa), spadata, salto all'indietro con spadata e i soliti prendi/raccogli peraltro gestiti in maniera scomoda (più che altro sono io ad essere tonto).

La somiglianza con Barbarian è accentuata poi dal fatto che lo scroll non è dei più felici in quanto sembra che il monitor abbia problemi sismici o che i vicini di casa stiano di nuovo litigando. Altra notevole somiglianza è poi il fatto delle trappole, qui presenti in grandi quantità: punte che salgono dal terreno, fiammate improvvise che escono dagli occhi di un teschio, stanze che si chiudono e il soffitto si abbassa (in questo caso siete morti) e chi più ne ha più ne metta. Una cosa che si differenzia da Barbarian è il fatto che si debbano prendere certi oggetti per superare zone, tipo la chiave per la porta, il pezzo di... beh, un affare rosso da schiaffare in una specie di torta sul muro e cose varie.

Parliamo ora della realizzazione. Come ho già detto prima, lo sprite principale è completamente privo di immaginazione e stessa cosa vale per gli altri. Lo scroll non è granché mentre i fondali sono vari e piuttosto curati anche se forse mancano di quel qualcosa in più che li potrebbe rendere ancora più interessanti.

Infine, i combattimenti (se così si possono chiamare) necessitano purtroppo di una precisione apocalittica e oltre al dare il colpo al momento giusto bisogna assolutamente darlo nel posto giusto.

Il sonoro poi sembra quelo di un ST... hem, è quello di un ST dato che è un gioco per ST... beh, insomma, il sonoro non è proprio il massimo della vita (anche se ne ho sentiti di peggio).



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Amiga in primo piano in questa fotografia sta facendo 'girare' con grande disinvoltura (o almeno così sembra) una fra le migliori applicazioni per il DTP del Macintosh - fa tutto parte dell'ultima mania informatica - è ora di...

Emulare

Emulare significa "diventare simili" — comportarsi esattamente come l'altro computer sotto tutti gli aspetti. Come Silvan potrebbe dire: "Computer diventa un IBM... ora trasformati in un Apple Macintosh", ora anche voi potete dire *Sim Sala Bim* e trasformare il vostro ST o Amiga in un qualsiasi IBM, Mac, o pezzo di mobilio preferiate. Marshal M. Rosenthal **afferra la bacchetta magica e annuncia i suoi Oscar dall'America, e** Franco Frey **fornisce una stupefacente relazione per TGM su *A-Max*, l'add-on che dovrebbe consentire di far girare su Amiga i maggiori pacchetti software di DTP del Macintosh come** Quark Xpress **e** Adobe Illustrator 88.
Alcune riviste per Amiga hanno detto che *A-Max* può far girare il PageMaker 2, **ma questo fa parte della preistoria del Mac — legget e TGM per scoprire una verità veramente sconcertante...**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scegliere un computer è qualcosa di molto personale. A volte è semplice — ci può essere un fantastico gioco disponibile solo per il Compubrill oppure un buon affare con il Compeconomic. L'Atari ST e l'Amiga sono delle gran belle macchine, ma a volte viene voglia di guardare i cosiddetti "veri" computer, gli IBM e i Macintosh che comandano tanto rispetto — e software. Cosa fare? Si può comprare un IBM o un suo clone con altre 900.000 lire, prendere un Mac SE per poco più di tre milioni... o si può emulare.

Atari ST — IBM XT

PC-Ditto della Avante Garde è stato un articolo di gran successo per coloro che avevano bisogno di compatibilità con MS DOS. Questo pacchetto software di emulazione IBM mette in grado l'ST di diventare un clone dell'IBM. Prima si utilizza uno speciale programma Menu che fissa i parametri; qui si può specificare quale drive sarà denominato A e quale B, quanti caratteri di testo si desiderano per riga, i colori per default nel modo CGA e anche simulare un mouse seriale. E, naturalmente, si possono assegnare la stampante e le porte seriali.

Una volta salvato tutto questo come file di configurazione, si può uscire dal programma e quindi far girare il PC-Ditto.

Il disk drive girerà e si fermerà, quindi vi chiederà di inserire un system disk operante con MS DOS (aiuta il fatto che il drive da 3.5 dell'Atari sia lo stesso dell'IBM — ma potete installare anche un drive da 5.25). Dopo aver fatto girare questo disco vi verrà presentato il famoso, e noioso, prompt A>.

Gli utenti ST avevano però un GROSSO reclamo nei confronti del PC-Ditto: girava molto, molto lentamente, circa il 15% della velocità di un XT da 4.7 MHz. Questo lo rendeva poco maneggevole quando si trattava di adoperare la grafica, e quasi del tutto inutile per i giochi.

E così ecco arrivare PC-Ditto II.

Congetture su questo dispositivo HARDWARE circolavano già da tempo — e molti supponevano che sarebbe stato una cartuccia da inserire. Il presidente della AG, Bill Teal, ha le ultime notizie sulle realtà della versione numero 2.

"Abbiamo deciso di adottare una scheda interna," comincia Teal, "perché è più facile lasciare tutto tranquillo che dover infilare e sfilare una cartuccia. La scheda misura solo 4x5 pollici e si adatta a tutti gli ST, anche a quei 520 che hanno installate delle memorie aggiuntive. L'installazione è semplice e ci vogliono circa 20 minuti. Tutto quello che dovete fare è seguire le istruzioni per il vostro particolare ST — rimuovete la parte superiore e togliete la protezione della piastra madre.

Non ci sono saldature da fare né si debbono tagliare dei fili — basta fissare due semplici mollette sul chip 68000, sistemare la scheda e chiudere il computer".

Teal osserva che si ottiene un clone di IBM XT, clone che rimane inattivo fino a che il programma PC-Ditto II viene fatto girare. Il programma duplica persino i bug che si trovano nel computer originale per fornire una maggiore compatibilità.

"Il vantaggio ora è la velocità," dice Teal. "Infatti, abbiamo dovuto trovare dei programmi speciali per rallentare il II fino ai 4.7 MHz dell'XT, in modo che i giochi, e simili, non girassero eccessivamente veloci. Warp accellera il sistema, mentre Sublight lo rallenta. Volete parlare di velocità? Cosa ne pensate di qualcosa che gira più veloce di un XT 10 MHz Turbo?". Teal fa notare subito i pochi lati negativi. Il supporto per il joystick non è incluso e il II non è compatibile con le serie AT più recenti, e non è in grado di far girare i comandi OS2 e 286. "Ma," dice, "il 90% del software a disposizione utilizza l'XT standard e funzionerà sul nostro sistema.".

"Per il colore siamo ancora nel regno del monocromatico e dei 4 colori CGA, ma stiamo lavorando anche su questo," commenta Teal, che indica la politica della Avante Garde nei riguardi dei miglioramenti gratis del software.

E allora, questi miglioramenti, Bill? "OK, stiamo completando 4 funzioni che dovrebbero essere disponibili prima della fine dell'anno. La prima è un supporto EGA a 16 colori, cosa che non è stata facile — tenete presente che il modo EGA viene attivato dai programmatori utilizzando degli strani "trucchi", e questo potrebbe causare la più grande confusione. In secondo luogo, stiamo per frantumare la barriera dei 640K, per un sistema di memoria estesa che permetterà i RAM disk, il multitasking, e via dicendo. Questa memoria estesa, per inciso, è quella che ci permette di emulare l'EGA.".

Le funzioni tre e quattro sono ugualmente interessanti. "PC-Ditto vi permetteva di usare una stampante Epson-compatibile," dice Teal, "ma PC-Ditto II tollera anche l'Atari Laser (in emulazione dell'Epson MX 80). L'aggiunta finale è la musica; il supporto IBM MIDI per il sintetizzatore Roland MPU-401 attraverso le porte MIDI dell'Atari. Questo dovrebbe rendere molto felici un sacco di persone.".

Teal dichiara subito che la versione solo software di Ditto continuerà a venire venduta.

Avendo usato il PC-Ditto II su un 1040ST con eccellenti risultati, concordiamo con le affermazioni di Teal. Se volete un clone IBM, non preoccupatevi di comprare una nuova macchina — ST e PC-Ditto II sono la strada da percorrere.

Atari ST — Apple Macintosh

Ora sotto con il Mac; cosa molto più complicata. David Small (Gadgets by Small) aveva creato il Magic Sac un po' di tempo fa. Era una cartuccia che si infilava nella porta ST e duplicava un Mac attraverso il software — all'interno della cartuccia c'erano i ROM chips del sistema operativo del Mac. Da allora, i perfezionamenti ci hanno dato lo Spectre 128 — di nuovo una cartuccia, ma una che contiene i 128K ROM necessari per usare la Hypercard (il principale database software del Macintosh) e altre applicazioni. Ecco come arrivare alla schermata bianca e nera del Mac SE da un mega che lo Spectre 128 emula così bene.

Potete lasciare inserita la cartuccia — non succederà niente finché non attiverete il programma (la 1.9 è la versione più recente). Apparirà una finestra di configurazione per fissare i parametri della memoria, dell'attuazione del suono, della formattazione dei dischi (inclusi gli hard disk).

Il sound driver vi dà tutti i bip e i bong che vi aspettate, e il nuovo software permette all'ST di duplicare la qualità del

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suono digitalizzato di un vero Mac (Mac qui ha veramente superato sé stesso, dato che questo deve essere ottenuto attraverso il software).
Ora fate andare il programma. Dopo un po', vi viene richiesto di inserire un disco Mac Startup. I dischi Mac devono essere trasferiti su questo formato per funzionare, dato che sono molto strani — un drive Mac accellera e rallenta durante la 'corsa'. Questa è la ragione per cui ci sono i comandi di formattazione, perché dovete usare lo speciale formato Spectre. Ottenere programmi in questo formato significa dover collegare l'ST a un Mac, oppure riversare un programma usando l'ST e poi far girare un programma di conversione. L'unica alternativa è il Translator One che permette ai dischi del Mac di funzionare sui drive Atari. Ma non funziona sempre, costa troppo, occupa le porte MIDI, ed è incredibilmente lento.
Continuando, lo Startup disk fa il suo dovere, e — BANG! — ecco la schermata del Mac. Pochi momenti dopo il classico 'desktop' del Mac appare. Questa schermata ha un aspetto migliore quando si usa un monitor monocromatico — infatti ottenete un'area leggermente maggiore come bonus. E' consentito anche l'uso del monitor a colori, grazie soprattutto alla possibilità di scrolling tra i due schermi di un'immagine verticalizzata. Ma questo 'divora' della memoria sul 1040ST che potrebbe essere utilizzata per Hypercard, e il testo assume un aspetto veramente orrendo. Comunque, ora potete fare qualsiasi cosa voi vogliate, rispettando alcune piccole regole particolari del Mac e dello Spectre. Quindi, cosa avete da lamentarvi? Solo che non potete usare i dischi Macintosh. Ma in questo senso qualcosa sta cambiando perché Gadgets sta distribuendo il suo GCR, che sta per Group Coded Recording (Registrazione Codificata a Gruppi), questo nuovo prodotto si prende cura degli strani dischi Mac direttamente. Infilate pure un disco Spectre o Mac nel drive e via! Il GCR si innesta nella porta delle cartucce e va ad occupare i Mac ROM chips che erano nella vostra cartuccia Spectre (le ROM non possono essere vendute da Gadgets ma sono disponibili presso altri rivenditori). Dovrete quindi collegare un cavo che vada dal GCR al vostro drive esterno, o alla porta esterna del floppy se avete solo quello interno. L'uso della porta per le cartucce rende possibile il trasferimento delle informazioni alla velocità di un milione di caratteri per secondo. E con questo ho detto tutto. La velocità ora è la regola.
Il supporto per la stampante su uno Spectre/GCR include le compatibili Epson, il popolare HP Deskjet (dovete acquistare un driver Mac per stampante con questa), più la stampante laser Atari (alla Gadgets stanno ancora lavorando per far funzionare l'Ultrascript — date a Dave ancora un po' di tempo). Gadgets pubblica anche una rivistina a periodicità irregolare che è piena di utili e tempestive informazioni.

Amiga — Apple Macintosh

A-Max, della Readysoft, è simile sotto molti aspetti alla cartuccia Spectre. E' anch'essa una cartuccia che contiene i 128K ROM, e si inserisce nel computer — in questo caso nella porta per il disk drive esterno dell'Amiga. A differenza dello Spectre, A-Max ha due connettori sul retro, uno per un drive esterno Apple da 800K e l'altro come punto di passaggio per drive Amiga addizionali. La scelta qui è tra l'utilizzo del drive Apple per il Mac disk, e il trasferimento del software allo stesso modo che con lo Spectre.
Lasciamo da parte le somiglianze con lo Spectre (come il configurare la stampante e le porte seriali), e concentriamoci sulle differenze. In primo luogo, più modi video sono supportati: 640x400 interlacciato, 640x200 con scrolling, 512x342 interlacciato (Mac standard), più il 1008x800 da usare con l'A2024 o il monitor ad alta risoluzione Moniterm Viking. Un sistema di supporto PAL è incluso per gli schermi fino a 640x512 interlacciati. Ma dove tutto questo diventa veramente eccitante è nell'uso con l'Extended Chip Set della Commodore (ECS), che non solo vi lascia usare molta più memoria per far girare i programmi (ECS consente un mega di chip RAM), ma vi dà anche un'immagine 640x400 NON INTERLACCIATA!
David Foster, Presidente della Readysoft, continua a sottolineare i vantaggi dell'A-Max sull'Amiga. "A-Max possiede molte caratteristiche veramente preziose," comincia. "Il programma Preferences permette all'utente di emulare una Imagewriter della Apple su delle compatibili Epson da 9 e 24 aghi, e se avete un 68020 nell'Amiga, A-Max utilizzerà anche questo — basta che abbiate le ROM da 128K. Oltre a riprodurre il suono di inizio e a lasciarvi cambiare le preferenze all'interno dell'ambiente di startup del Mac, vale anche la pena di menzionare che si può anche collegare un 500/2000 in modo che utilizzi un mega di memoria continua anche se non avete il nuovo set di chip, e c'è anche un RAM disk interno." Foster sottolinea anche che la cartuccia può essere lasciata collegata sempre, e che A-Max è anche in grado di leggere i dischi formattati con Magic Sac e Spectre (ma non potete fare il contrario).
Tra i suoi lati positivi, A-Max è in grado di utilizzare un monitor a colori per ottenere lo schermo interlacciato (non si vede quindi un'immagine a colori schiacciata come sullo Spectre/GCR — né si deve collegare un monitor monocromatico). Esistono due svantaggi tuttavia; uno è che si possono solo leggere le informazioni contenute su dischi Magic Sac/Spectre, l'altro è che A-Max non supporta gli hard disk.
E' da sperare che queste due lacune vengano presto colmate (ho appena ricevuto un software che corregge dei piccoli bug nell'inserimento dei programmi — alla Readysoft non stanno certo dormendo). A parte questi due punti A-Max fa proprio tutto quello che potreste desiderare in un emulatore Mac.

Amiga — IBM AT

L'Amiga può anche emulare un IBM, e lo fa utilizzando una scheda hardware interna della Commodore chiamata A2286D Bridgeboard. Questa occupa uno slot nella serie 2000, e fornisce la piena compatibilità MS DOS della classe AT. La scheda viene attivata facendo girare un library file speciale detto Janus — e può venir utilizzato simultaneamente con l'Amiga, questo grazie all'abilità multitasking del computer.
Il Bridgeboard è in realtà un clone dell'IBM AT, con una CPU 80286 (che funziona a 8 MHz), un mega di RAM sulla scheda, e lo zoccolo vuoto per un coprocessore matematico 80287. Oltre a venir fornito con un drive per floppy da 5.25 da 1.2 Mb (che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO

può essere installato all'interno dell'Amiga 2000), si può anche partizionare un hard disk in modo che sia condiviso da MS DOS e AmigaDOS. E il mouse Amiga può anche emulare quello Microsoft.
L'utilizzo è semplice ed esattamente come ve lo immaginate quando siete all'interno di una finestra MS DOS — la grafica scorre a velocità normale, anche se Bridgeboard è in grado di mostrare solo grafica monocromatica e GCA.
Bisogna tener presente, però, che potreste comprare un clone IBM per molto meno di quanto vi costa la scheda — Colt, un clone IBM della stessa Commodore viene venduto a circa la metà. Ma niente è più affascinante del vedere due diversi computer funzionare assieme, e si risparmia molto spazio sulla scrivania!

Product Information

Alcune cifre sui prodotti

■ **A2286D Bridgeboard**: Commodore Businnes Machines (UK), *Commodore House, The Switchbank, Gardner Road, Maidenhead, Berks SL6 7XA.* Tel: (0628) 770088.Versione XT: **460 sterline** Versione AT: **780 sterline**

■ **A-Max**: Readysoft; Importato su licenza da: Entertainment International, *4 The Stannets, laidon North Trade Centre, basildon, Essex SS15 6DJ.* Tel. (0268)541126. **134,95 sterline** (escl. ROM), **249,95 sterline** (ROM incluse)

■ **PC-Ditto II**: Avante Garde, *381 Pablo Point Drive, Jacksonville, Florida 32225.* **299,95 dollari**

■ **Spectre/GCR**: Gadgets by Small, *410 West Littleton, #210-211, Littleton, Colorado.* Spectre: **199 dollari** GCR: **299 dollari**

E sui prossimi numeri nuove informazioni sugli sviluppi dell'emulazione per ST & Amiga, e — se gli interessati si faranno vivi — i prezzi e le disponibilità in Italia del software e dell'hardware.
Intanto provate a guardare la pagina di destra: potrete scoprire come è possibile realizzare un sistema professionale di Desk Top Publishing 'a la Mac' su Amiga, grazie alla prova 'obiettiva' dello staff tecnico di TGM.
E non dimenticate di scriverci, se avete dubbi, suggerimenti e richieste su questo argomento...

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

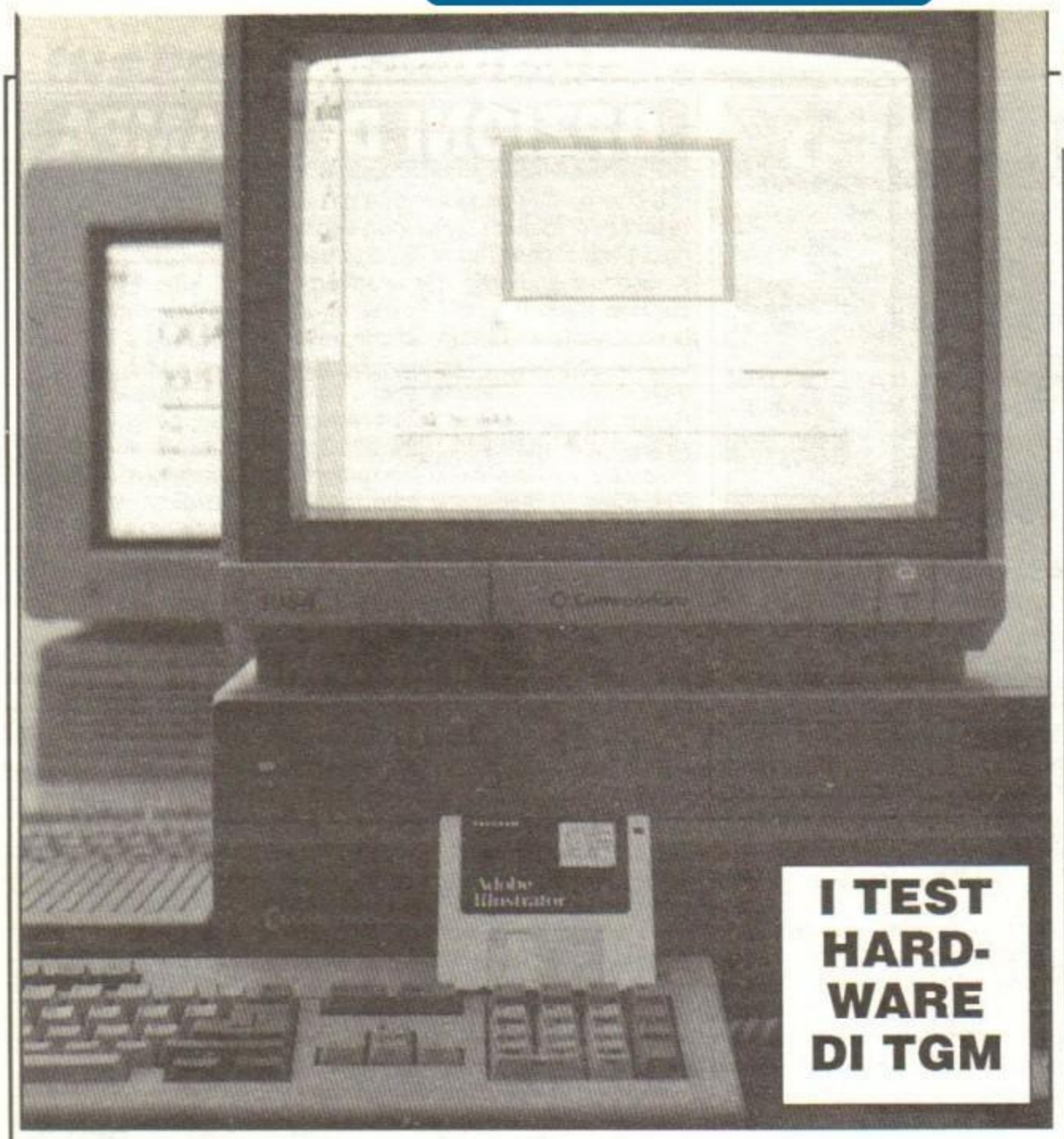
• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i p

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'AMIGA SI VESTE 'DA MACINTOSH'

Tutti quelli che hanno desiderato, anche per un solo istante, possedere un Macintosh (preferibilmente un MacIIcx) alzino la mano. Proprio come pensavo, potete abbassare le mani.

Ma scommetto che tutti coloro i quali sono arrivati a consultare i prezzi si sono convinti della scarsa probabilità di riuscire a possederne uno.

Ma cosa ne pensate di un Amiga travestito da Mac (o si tratta di un Mac nei panni dell'Amiga?) Impossibile? No, dice la ReadySoft Inc.... e il miracolo avviene. Ma non è, per caso, che la comparsa dell'Emulatore Mac "A-Max" sia solo un'illusione ottica creata da un sacco di aria fritta? Guardiamo più da vicino questo ibrido e cerchiamo di scoprirlo.

Tutti coloro che si aspettano di investire 134.95 sterline per un Emulatore Mac e diventare gli orgogliosi possessori di un sosia del Mac rimarranno molto delusi. Come tutte le cose belle del mondo, uno stile 'da Mac' non costa poco e non è facile da ottenere.

Una veloce lettura del manuale ci convince che ci sono molte barriere e molti ostacoli da superare.

Per cominciare, l'unità grigio chiara dell'A-Max, che si inserisce nell'ingresso del disk drive esterno dell'Amiga, viene fornito con due zoccoli per circuiti integrati vistosamente vuoti. Qui andrebbero sistemate le 2 ROM del Mac. No, non vengono fornite con l'unità base... e sì, la Entertainment International Ltd — gli importatori inglesi dell'A-Max — può procurarveli dietro "modico" compenso. Il prezzo totale dell'A-Max con le ROM da 128K è quindi di 249.95 sterline (poco meno di 600 mila lire!). Ancora un buon prezzo da pagare per una totale compatibilità Mac.

Benché ci sia la possibilità di adattare le vecchie ROM da 64K invece delle nuove da 128K, è consigliabile usare le nuove 128K perché le vecchie ROM non vi permetteranno di leggere i nuovi system disk con il sistema di filing HFS e non saranno in grado di lavorare con le schede accelerator 68010/20/30.

Emulazione

Un file di Hard Disk da 20 mega è incluso nel disco delle utilities dell'A-Max e supera questo problema. Ma siete limitati al System 3.2 o a versioni precedenti! (L'uscita più recente del Mac è il System 6 — trovare il System 3 o versioni anteriori sarà molto probabilmente difficile).

Quali altre spese extra nascoste ci sono? Nessuna, in realtà, a parte il fatto che forse potreste voler superare il problema di incompatibilità del disk drive collegando un floppy disk drive standard esterno da 800K, altrimenti dovrete arrangiarvi con i drives standard da 3.5 dell'Amiga usando lo speciale formato dell'A-Max (che, per inciso, non può essere letto da un drive Mac). Potete, comunque, leggere i dischi formattati con Magic Sac/Spectre 128 (Emulatori Mac per l'Atari ST) forniti dai vostri (rari?) amici con Atari ST, ma non potete scriverci sopra.

In più dovete fare la start-up la prima volta con un Mini Transfer disk creato su un Mac, operazione richiesta per trasferire il System del Mac e i files del Finder necessari per lanciare l'ambiente Mac sull'Amiga.

Cosa che ci porta ad un altro piccolo problema! Prima di tutto, voi non dovreste pirateggiare il software del Mac, anche se avete un amico molto caro che possiede un Mac. Infatti, alla Apple sono famosi per essere molto aggressivi nella difesa della loro proprietà, e hanno ragione. Così, se avete intenzione di utilizzare il software del Mac, assicuratevi di averlo ottenuto legalmente (e preparatevi a diventare poveri)! Supponendo che abbiate acquistato gli articoli necessari, avrete ancora bisogno del vostro caro amico col Mac che vi dovrà aiutare a portare il System e i Finder files nel Mini Transfer Disk del vostro A-Max. Facile? Non proprio. L'MTD è limitato a 272K e DOVETE avere il System e il Finder perché la start-up venga effettuata automaticamente. Ora, il System e i Finder possono facilmente ammontare a dei megabytes, a seconda della quantità di Fonts e DA inseriti nel System (vedi riquadro) — fortunatamente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPZIONI VIDEO

L'installazione del Mac avviene in qualsiasi modo video sia stato fissato nel menu delle preferenze. Potete scegliere tra il formato standard del Mac di 512x432 pixel o un modo di 640x512 pixel. L'attuazione di questo formato sull'Amiga può essere fissata con il Video Mode, che determina come lo schemo Mac apparirà sull'Amiga.

Senza alcuno speciale hardware potete scegliere tra il modo interlacciato, che mostra l'intero schermo Mac, e il non-interlacciato, che divide lo schermo Mac verticalmente in due, mostrando solo la metà in cui è posizionato il cursore. Lo schermo controllato dall'A-Max segue la posizione del cursore automaticamente con uno scrolling veloce, oppure con uno lento, o per pagine, a seconda della selezione che operate. L'unico problema sta nelle proporzioni: il display è teso verticalmente (con un rapporto 2:1), ma la scelta è tra questo o il disturbo dell'interlace.

A-Max fornisce altre due opzioni video, entrambe richiedono però un hardware extra. Se installate l'Extended Chip Set della Commodore (se mai sarà disponibile qui...), potrete operare con un display non interlacciato di 480 linee, o 960 linee se interlacciato —sempre che siate disposti ad acquistare il monitor adatto, naturalmente. Oltre a questo, potreste aver posato lo sguardo sull'A2024 o sul monitor a pagina intera Viking Moniterm, che fornisce una risoluzione di 1008x800 nel modo A2023.

OPZIONI DI STAMPA

Il Mac ha due porte seriali e nessuna porta parallela. Una è la porta del modem l'altra è una porta per stampante. Avete la possibilità di configurare le porte seriale e parallela dell'Amiga rendendole analoghe alle relative porte del Mac. La stampa sul Mac viene fatta dal Postscript alla LaserWriter attraverso la rete Appletalk oppure all'Image Writer. E' prevista la possibilità di agganciare l'emulazione ImageWriter a una qualsiasi delle due porte. Tuttavia, anche se avete una stampante laser Postscript collegata al vostro Amiga, non sarete in grado di stampare direttamente dalle applicazioni software. Avrete prima bisogno di intercettare la routine di stampa e creare un file Postscript su disco, che potrà allora venire trasmesso utilizzando un programma File Dump, fornito sull'utility disk dell'A-Max, alla porta seriale o parallela, oppure mandato a un 'Service' per essere stampato.

OPZIONI DI MEMORIA

A-Max vi permette di assegnare porzioni variabili della memoria RAM dell'Amiga al sistema operativo del Mac. Molte combinazioni vengono fornite cominciando da 128K fino a raggiungere il totale RAM del vostro Amiga. Avete l'opzione di sconnettere i secondi 512K di memoria negli A2000 e negli A500 da 1Mb, per migliorare la compatibilità Mac con alcune applicazioni refrattarie. Visto che A-Max ha un RAM disk che utilizza automaticamente la memoria dell'Amiga che non state usando come memoria di sistema per l'A- Max, è meglio lasciare da parte un po' di memoria dell'Amiga. Il RAM disk dell'A-Max è particolarmente utile perché è recuperabile e sopravvive ai rilanci del sistema A-Max, e può venire utilizzato per iniziare se contiene i necessari Mac System e Finder files.

questi possono venir rimossi fino ad arrivare al minimo essenziale, togliendo tutti gli accessori non necessari per il boot-up iniziale. Comunque, questo vi lascia con 300K di troppo quando usate un System v.5.0 o più recente. La vostra unica chance è quella di trovare un sistema più vecchio (3.2 o meno) per farci stare i files necessari.

Raggiunto questo scopo, le cose cominciano a farsi più semplici.A-Max vi lascia formattare dischi A-Max sul drive da 3.5 dell'Amiga e vi fornisce ogni possibile opzione di trasferimento di file e disco verso e dal Mac e AmigaDOS. C'è un metodo migliore per realizzare tutto ciò se state seriamente pensando di utilizzare le applicazioni Mac sul vostro Amiga — risparmiatevi le scocciature e comprate un drive esterno Mac! (I dettagli vengono forniti più in basso).

L'attrezzatura indispensabile per chi vuole 'fare sul serio': un drive esterno Macintosh 800K da 3,5", *Adobe Illustrator* e *Quark XPress*, insieme al disco utility di *A-Max*, naturalmente...

Eccoci qui, ce l'abbiamo fatta. Che aspetto ha questo Amiga/Mac? L'Amiga viene lanciato nel modo usuale finché siete nelWorkbench. Il programma Startup dell'A-Max sull'A-MAX PROGRAM DISK mostra la finestra delle preferenze di lancio. Qui vengono scelte le opzioni di video, memoria e stampa. Possono essere salvate per ulteriori lanci. Da qui è tutta strada dritta fino al GO MAC e dopo un setup abbastanza lungo appare la schermata iniziale del Mac. Ora sì che siete in modo Mac! Vi viene data l'ultima possibilità di selezionare le vostre preferenze premendo il tasto destro del mouse, potete cambiare la maggior parte delle preferenze fissate all'inizio (questo vi offre l'opportunità, in caso di interruzione del Mac, di rilanciare il"Mac" con le opzioni cambiate, senza dover ripartire dall'Amiga!).

Ora il vostro "Mac" può venire lanciato inserendo l'MTD oppure un system disk A-Max nel drive Amiga, oppure — AAAHH! lusso sfrenato — inserendo un floppy originale nel drive esterno Apple.

A-Max è un eccellente emulatore Mac che fornisce un sistema operativo Mac molto compatibile, ad una velocità ragionevole. Le ROM del Mac e il suo System originale garantiscono un alto grado di compatibilità fintanto che il software applicativo accede l'hardware attraverso il sistema operativo del Mac (quindi quasi sempre con le principali applicazioni Mac) e non lo scavalca.

A questo alto grado di compatibilità corrisponde un prezzo altrettanto alto, ma uno sguardo veloce al listino Mac convincerà subito che è ancora un buon affare. Se non riuscite a vivere senza un ambiente Mac, ma potete sopportare delle carenze video e la mancanza di Appletalk e di supporto per hard disk, A-Max è la soluzione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

+++ATTENZIONE+++ARRIVATO: QUARK XPRESS, LO STRUMENTO PROFESSIONALE MAC PER IL PAGE MAKE-UP PER GLI EDITORI PROFESSIONISTI, ORA FUNZIONA SULL'AMIGA!+++

+++ATTENZIONE+++ARRIVATO: ILLUSTRATOR 88, IL MIGLIOR PACCHETTO DI GRAFICA PER IL MAC, ORA ILLUSTRA ANCHE SUL VOSTRO AMIGA!+++

Sì, grazie all'emulatore Mac A-Max della Ready Soft Inc., anche voi potete ora far girare il programma di DTP e il pacchetto di grafica più versatili e professionali che esistano sul Mac sul vostro Amiga 2000.
Bene, direte voi, dov'è la grana? — o si tratta di un problema di grano? Tutto ciò di cui avete bisogno è un Amiga 2000, preferibilmente con un sacco di memoria RAM e un disk drive esterno Mac da 800K. Il costo? Beh, se presumiamo che abbiate già un Amiga 2000 con un totale di RAM di 3Mb (2Mb fissati su una estensione RAM da 8Mb), allora l'acquisto dell'emulatore A-Max con inserite le ROM da 128K, il disk drive esterno Mac da 800K, i dischi Mac System più Quark Xpress o Adobe Illustrator 88 vi toglieranno dalle tasche circa 1100 sterline (circa tre milioni e mezzo se acquistati in Italia attraverso i distributori ufficiali!). Cioè 249.95 sterline per l'emulatore A-Max con inserite le ROM da 128K, 250 sterline per il floppy disk originale Mac da 800K (più economiche altre marche ma potreste incontrare dei problemi di compatibilità), e il resto per il software del System e i programmi applicativi Mac.
Perché serve tutta quella RAM? Beh, se opererete con un solo drive Mac, avrete bisogno di rendere il Mac RAM drive (che risiede all'esterno dell'area assegnata alla RAM nel Mac) il sistema attivo.
Questa dovrebbe essere la procedura per lanciare e convertire l'Amiga in un sosia del Mac: fate partire l'Amiga in modo normale. Iniziate il programma A-MAX STARTUP sul Program disk dell'A-Max. Verrete condotti alla finestra delle preferenze dell'A-Max. Fissate le opzioni video e seriale/parallela e l'emulazione di Imagewriter. Per le opzioni di memoria selezionate USER e fissate le dimensioni della RAM Mac a 1.5Mb. Questo vi lascia con un po' meno di 1.5Mb che A-Max assegna al Mac RAM drive. Ora GO A-MAX e dopo un

SYSTEM, FONT & DA

La grande forza del Mac sta nel controllo dei suoi software di sistema. Assicura la compatibilità delle applicazioni, e quando i progettisti della Apple migliorano il programma del System, agli utenti poterono essere inviate le nuove versioni (economiche), che, installate facilmente, rinnovano praticamente il loro Mac. Il Finder è un esempio, che segnalava i movimenti dei files così che potessero essere ritrovati con facilità, utilizzando finestre di dialogo e comportandosi, tutto sommato, come un sistema operativo da disco al contrario.

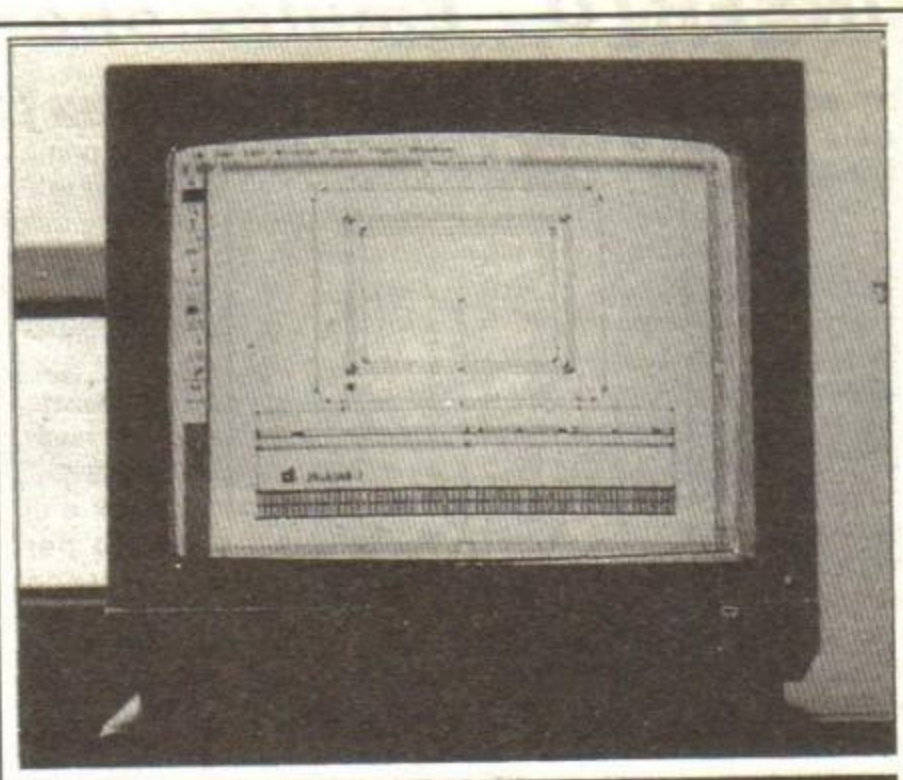
Dato che il sistema di un computer è guidato dal software, ne segue che si possono collegare altri tipi di file al sistema su base temporanea. I font sono set di caratteri — specie diverse di lettere (questo viene detto Helvetica, i titoli delle recensioni di giochi sono in Revue, per esempio).

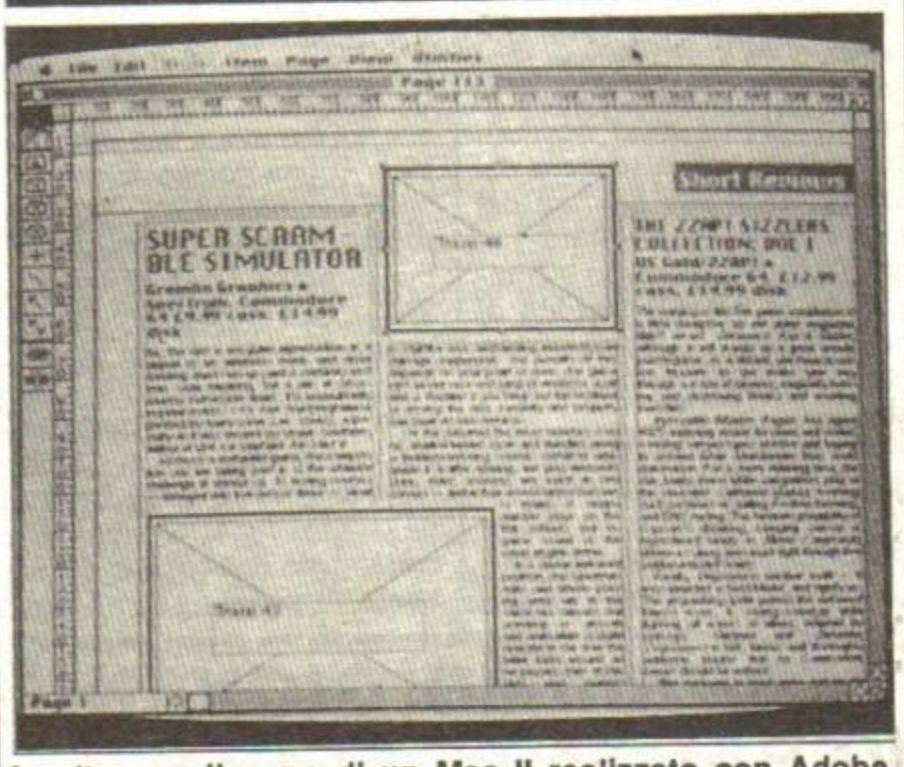
I font Postscript forniscono un'altissima risoluzione e una grande qualità, ma occupano molta memoria. Se volete averne molti a disposizione, l'ambiente Mac vi permette di caricarli (o collegarli al System). Potete averne 100 su di un hard disk (parecchi megabytes), ma usando un programma che si chiama Font/DA Mover, possono venire inseriti nel System solo i font che volete usare, che potranno poi apparire nella maggior parte delle applicazioni, come Quark Xpress. Questi possono essere rimossi altrettanto facilmente e venire sostituiti con altri.

Gli Accessori di Scrivania (Desk Accessory, o DA) sono dei piccoli programmi che forniscono degli strumenti ai quali si può accedere (dal Menu Apple) in qualsiasi applicazione mentre questa è in opera. Questi possono variare dall'utile (calcolatrice od orologio) all'essenziale (modo del display, stato della stampante, allestimento del drive esterno) al fuori di testa (stranissimi suoni invece degli allarmi usuali, erotiche pin-up che appaiono muovendosi sinuosamente sullo schermo ogni 60 secondi, etc.). Ce ne sono centinaia disponibili a pagamento, oppure come PD e come shareware.

A seconda dell'ambiente nel quale volete lavorare, i Font e i DA aggiunti al System di base possono equivalere a più di un megabyte, e questa è la ragione per cui devono essere rimossi con il Font/DA Mover in modo che il System file diventi piccolo abbastanza per poter essere copiato sull'MTD dell'A-Max.

Anche qui entra in gioco la grande flessibilità del Mac. Potete creare molti dischi di lancio per diversi lavori, con i Font e i DA, di cui avete bisogno per ciascun lavoro, già collegati al System. Così il vostro Mac, o Amiga/Mac, diventa ogni volta il computer adatto per quel lavoro specifico.





In alto: un disegno di un Mac II realizzato con Adobe Illustrator 88 (la preview di stampa è nella foto di pag.V) su Amiga, e sotto una pagina di TGM realizzata con Quark XPress e trasportata su Amiga in emulazione Mac

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

po' appare la schermata iniziale del Mac. Inserite il system disk Mac e il vostro "Mac" viene lanciato. Premete F1 e inizializzate il drive RAM. Copiate il vostro System Folder dal disco di lancio sul RAM drive. Ora chiudete il sistema e ricominciate. Premendo F1 durante la schermata iniziale del Mac rendete il RAM drive il vostro sistema attivo.
Voilà! Ora avete un po' di più di 700K sul RAM drive (se in origine avevate uno System Folder ridotto) e potete facilmente caricare Quark Xpress o Illustrator 88 sul RAM drive. Lanciate l'applicazione dal RAM drive e avrete reso libero il drive esterno Mac di adempiere i suoi normali compiti di lettura/scrittura dei dati. Per di più, operare dal RAM drive evita i ritardi nel caricamento del disco e compensa la piccola perdita di velocità nella quale si incorre con l'Amiga (rispetto al Mac II).
Ne vale la pena? Se paragonate Quark Xpress con Professional Page (non molto sportivamente vista la differenza di prezzo!) potrete cominciare a capire perché il Mac si è guadagnato la prima posizione nel campo dell'editoria elettronica... e le stesse osservazioni sono valide anche per Illustrator 88.
Il vostro problema principale, tuttavia, è che dopo aver speso tutti quei soldi, non avete ancora un sistema Mac completo — la mancanza dell'ambiente Appletalk network e di un qualsiasi supporto per hard disk sull'A-Max sono delle gravi penalità. In primo luogo, la stampa dell'hardcopy deve essere effettuata generando dei files Postscript. Oppure potete fornire il file Postscript su di un disco Mac a un possessore di Mac o a un Service di stampa in Postscript per avere una stampa laser o una composizione di testo e immagine.
A-Max fornisce un programma di emulazione di Image Writer, che vi permette di utilizzare una stampante Epson compatibile da 9 o 24 aghi sulla porta seriale o parallela del vostro Amiga. Il supporto hard disk verrà forse fornito nelle prossime versioni. E' certamente qualcosa di cui si sente il bisogno, come sa chiunque abbia lavorato su un Mac e abbia visto le dimensioni dei files che devono essere trasferiti anche per le operazioni più semplici.
E per quanto riguarda la compatibilità? Non sembrano esserci problemi per adesso. I programmi più noti, che sono stati tutti scritti entro lo stretto protocollo del sistema operativo del Macintosh, girano perfettamente. Cura particolare si è avuta per i programmi che accedono direttamente all'hardware, come il software MIDI, il software protetto, i giochi e alcuni tipi di shareware. Giffer, un programma grafico, non funzionerebbe, per esempio.
Siamo arrivati ai modi video. A meno che non vi piaccia andare in giro vedendo sempre delle strani luci negli occhi, e se non avete uno stabilizzatore video, vi conviene evitare gli interlacciati a tutti i costi. A-Max fornisce un'opzione che permette di cambiare i due colori dal menu di partenza dell'A-Max, alla situazione per default del Workbench, e se dei colori per difetto adatti vengono selezionati, l'effetto stroboscopico può essere minimizzato.
Al di là di queste piccole differenze rispetto ad un vero Mac, tutti i nostri operatori Mac si sono trovati d'accordo nell'affermare che l'uso di Quark Xpress o Illustrator 88 sull'Amiga risultava immediatamente familiare. I tasti Amiga fanno istantaneamente le veci di quelli Apple Mac, così che gli utenti dell'Xpress che preferiscono i comandi sulla tastiera piuttosto che i Menu a discesa, non trovano alcuna differenza.
A-Max conserva tutti quei procedimenti intuitivi di funzionamento. Lo stesso è vero per Illustrator 88, un programma di grafica che usa dei tracciati Postscript per descrivere aree aperte o chiuse che possono poi essere riempite di colore, oppure si può varirare lo spessore delle linee e colorarle. E' semplice come sembra (ma coplesso se lo si vuole sfruttare appieno), ed è, semplicemente, uno dei pacchetti grafici più potenti mai sviluppati. La grafica creata con Illustator 88 può essere salvata in diversi formati di file, ma, in modo più importante, come un Encapsulated Postscript File (EPSF) che fornisce un'immagine a bassa risoluzione che si può riportare nei programmi di impaginazione, dove, quando la pagina viene stampata, l'immagine si presenta altrettanto bene del testo, anche a colori.
Vi avevamo promesso un articolo su come TGM viene realizzato usando il Mac e programmi come quelli citati, ma fino ad adesso pensavamo che non fosse molto pertinente. Ora che anche i possessori di Amiga potranno usare Quark Xpress e Illustrator 88, aspettatevi pure degli articoli più dettagliati sull'uso di questi programmi nei prossimi numeri di TGM.

Un Macintosh SE, quasi il meno potente della serie Mac, preceduto solo dal Mac Plus nella scala che porta verso i modelli più evoluti della splendida famiglia Apple: sarà già un miracolo se l'Amiga emulerà bene questo...

CERCHIAMO GIOVANI VERAMENTE ESPERTI
di Commodore 64, Amiga 500 e loro periferiche

per dimostrazione natalizia presso Grandi Magazzini in tutta Italia.

Richiediamo:
- **Minimo 18 anni compiuti**
- **Disponibilità a tempo pieno dal 15 Novembre a Natale**
- **Attitudine al contatto col pubblico**

Offriamo:
- **Ottimo compenso + incentivo**

Inviare offerta di collaborazione specificando: dati anagrafici, titolo di studio, precedenti analoghe esperienze, grado di conoscenza di C64 e Amiga 500, disponibilità mezzo proprio, ecc. a

GRA.DI S.r.l. • P.le Dateo, 6 • 20129 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete finito di piangere, stanno per arrivare gli...

BLACK CAULDRON

Sierra

In questo gioco gli spostamenti descritti con Nord, Est, ecc., indicano ognuno il numero di schemi di cui bisogna spostarsi.
Ogni tipo d'azione (esempio: aprire, parlare, raccogliere) viene effettuata tramite il comando DO. Se invece si desidera usare un oggetto, bisognerà prima selezionarlo (NEW OBJECT), dopodiché lo si potrà usare (USE OBJECT).

All'inizio entrate nella casa dei vecchi Dallben e prendete tutti gli oggetti contenuti nella credenza (uno zaino, una mela, del pane e un contenitore d'acqua). Andate nel camino e prendete la pentola appesa.
Uscite dalla casa e andate a est, aprite la porta del Shed e prendete il corno. Entrate nel porcile e date da mangiare il corno al maialino Hen Wen. Quando finirà, entrerà nella casa di Dallben dove voi lo seguirete.
Una volta entrato troverete il vecchio in piedi ad attendervi. Il maialino farà apparire nella sua scodella piena d'acqua la figura del malvagio re Horned.
A questo punto il vecchio Dallben vi spiegherà che il re vuole impadronirsi del maialino magico per farsi dire dove si trova il calderone nero dal quale, una volta in possesso, avrà dei poteri malefici (Ma è il film Taron e la Pentola Magica! Ndr). Voi dovete portare in salvo il maiale Hen Wen.
Uscite dalla casa. Dirigetevi verso il grosso recipiente d'acqua e riempite il vostro contenitore. Andate a nord stando sulla sinistra dello schermo in modo che, se per caso apparisse il drago, potrete facilmente sfuggirgli semplicemente andando verso ovest. Andate due volte a nord e poi a ovest. Camminate verso sinistra davanti all'ultimo grosso cespuglio di colore azzurro; nascosta in mezzo a esso ci sarà una casa sotterranea.
Entrate e troverete un piccolo folletto che vi darà una parola magica, dopodiché se ne andrà attraverso un buco. A questo punto anche il maialino lo seguirà mettendosi così in salvo dalle mani del malvagio re Horned. Usciti dalla casa, andate a sud e a est. Probabilmente a questo punto del gioco incontrerete una scimmia chiamata Gurgi; dategli una mela ed essa vi ringrazierà. Comunque se non la trovate proseguite il gioco lo stesso. Andate a nord, due volte a ovest e prendete il coltello impiantato nell'albero. Proseguite a ovest e a nord. Ogni volta che avrete sete bevete acqua e quando avrete fame mangiate il pane. Passate in mezzo fra le tre rocce azzurre sovrapposte e il macigno mezzo messo in piedi. Ora passate in mezzo alle due rocce verdi. Andate in alto e salite sul masso di color grigio (quello più grosso di tutti); vi ritroverete ai piedi di una grossa montagna rocciosa. Avvicinatevi al ramo difronte a voi e lanciate la corda; arrampicatevi su di essa andando in diagonale. A questo punto cercate di arrivare in cima alla montagna arrampicandovi su di essa (non è difficile, ma state attenti). Vi ritroverete difronte al castello di re Horned.
Andate due volte a nord. Attraversate il pozzo con i coccodrilli e arrampicatevi sul muro prestando attenzione alle rocce che cadono e alle parti scivolose (color grigio chiaro).
Salite fino a che non troverete una finestra gialla; andateci sopra e apritela col coltello. Adesso vi ritroverete dentro il castello.
Girate un po' nel castello fino a che non appare una guardia dalla quale vi farete catturare. Essa vi porterà dentro una prigione prendendovi tutti gli oggetti che avevate addosso. Prendete la tazza che sta sulla panca e grattatela nella porta. Si aprirà un buco sotto i vostri piedi nel quale entrerete. Cadrete nelle prigioni sotterranee dove incontrerete la principessa Eilonwy. Andate due volte a ovest e a nord. Contro il muro troverete quattro pietre sovrapposte; toglietele ed entrate nel passaggio segreto. Prendete la spada magica che si trova sulla bara di pietra. La principessa se ne andrà attraverso un piccolo buco nel quale non potrete entrare. Uscite dalla stanza segreta, andate a sud e a est. Girate il portacandele e salite verso il buco che si aprirà sopra di voi. Da questo momento potrete stordire qualunque guardia usando la spada magica, ma per un tempo limitato e se per caso le guardie vi dovessero catturare, il gioco finirebbe.
Andate a nord, stordite la guardia e prendete le chiavi appese al muro di destra; andate a ovest, salite le scale, andate a est e aprite la porta marrone. Vi impossesserete così degli oggetti precedentemente rubati. Andate a ovest, scendete le scale, est, stordite la guardia e andate verso la porta a nord che aprirete con le chiavi. Entrerete in una prigione dove vi è un prigioniero. Liberatelo ed egli vi darà un'arpa magica. Andate a sud, ovest, salite le scale, est, sud, sud, rompete la catena del ponte levatoio con la spada e uscite dal castello.
Proseguite a est e tre volte a sud. Scavalcate la montagna e ritroverete la corda. Calatevi con la corda e rifate il passaggio di prima per passare in mezzo alle rocce. Se non avete incontrato prima Gurgi lo incontrerete da queste parti e quindi dategli la mela. Andate due volte a sud, quattro volte a est e quattro volte a nord e mettetevi difronte alla cascata. Pronunciate le parole magiche, passate sopra il sasso che si abbassa ed entrate nel buco (che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non si vede). Cadrete sotto terra, nella dimora dei folletti.
Parlate al loro re e poi dategli l'arpa magica. Egli vi ringrazierà donandovi uno specchio e della polvere magica in grado di farvi volare per cinque volte.
Volate verso il buco in alto per uscire; pronunciate nuovamente la parola magica e passate per il sasso che si abbasserà. Andate quattro volte a sud, poi a ovest e a nord. Riempite il contenitore d'acqua con l'acqua del fiume. Andate due volte a ovest, due volte a sud, ancora una volta a ovest e poi volate verso ovest. Vi ritroverete davanti a una casa. Aprite la porta ed entrate. Aprite la cassa del tesoro dalla quale usciranno dei rospi e aspettate. Ora appariranno delle streghe.
Parlate con loro e consegnate la spada magica per evitare di essere trasformati anche voi in rospo. Esse vi condurranno davanti al Calderone Nero. Parlate con le streghe ed esse vi riveleranno che per sconfiggere il terribile re Horned dovrete riuscire a farlo cadere dentro il pentolone. Le streghe scompariranno sghignazzando e un drago apparirà rubando il calderone che trasporterà dal re.
Volate verso est, nord, ovest, nord, nord, ripassate in mezzo alle rocce, risalite la corda, andate dai coccodrilli ma, invece che attraversarli, andate a ovest e passate dal ponte levatoio. ATTENZIONE! Poiché non avete più la spada, fate attenzione alle guardie perché non le potete più stordire.
Andate a nord e passate fra l'ultima (la più piccola) e la seconda botte a destra: cadrete dentro un buco nei sotterranei.
Andate a sud, est, e vi ritroverete faccia a faccia con il re Horned! Usate lo specchio ed egli, vedendosi riflesso, si spaventerà tanto da cadere nel calderone!
Il castello crollerà ma voi vi salverete aggrappandovi a un tronco e buttandovi nel pozzo.
Il pozzo è collegato a un fiume e le correnti vi trasporteranno lontano.
A questo punto riappariranno le streghe che vi doneranno uno scudo. Non prendetelo! Allora vi offriranno un'armatura. Non prendete neppure questa. Accettate solo la spada magica, e vivrete per sempre felici e contenti!

Androvich Giacomo
Reggio Emilia

Non dimenticate comunque che la Lago/Soft Mail distribuisce in Italia la maggior parte dei 'clue-book' per la soluzione dei giochi Sierra, oltre a diversi volumi della serie "Quest For Clues" e hint-book di altre case: basta telefonare (il numero lo trovate nella pubblicità Soft Mail), e le vostre sofferenze sono finite...

WILLOW

Come risolverlo senza stare a impazzire.

Il gioco prodotto dalla Lucasfilm e realizzato (male) dalla Mindscape ha un trucco per essere risolto. Grazie ad Andrea Arietti di Collegno (To) l'abbiamo scoperto. Eccolo.

I possessori di questo gioco sapranno che per giocare l'intera partita bisognava puntare il mouse sulla parola in grassetto "Willow", mentre se ci si voleva allenare nelle diverse fasi del gioco bisognava puntare il mouse sempre su una delle parole in grassetto, a seconda della parola ci si esercitava in una differente sezione.
Bene. Andrea ha scoperto che puntando il mouse su alcune parole chiave normali (cioè non in grassetto) si possono scoprire mappe e trucchi. Ma andiamo con ordine.

Alla riga 43 la parola Acorn fa apparire l'immagine del vecchio che consegna a Willow le tre ghiande magiche.
Alla riga 46 la parola Daikini Crossword vi fa allenare nella scelta della gabbia giusta (quella di destra se non modificate le mappe).
Alla riga 54 la parola Light fa apparire l'immagine del folletto che vi chiede di andare a liberare la fata tramutata in topo.
Alla riga 68 la parola Learn fa apparire i primi tre simboli dell'incantesimo.
Alla riga 91 la parola Snow Camp fa apparire la mappa della cava di ghiaccio.
Alla riga 116 la parola Transform fa apparire i simboli del secondo incantesimo.
Alla riga 129 la parola Nockmaar Castle fa apparire la mappa dei sotterranei.
Alla riga 145 la parola Change fa apparire il terzo incantesimo.

Provate a scovarne altre, ce ne saranno senz'altro.

SAVAGE
(Firebird)

Un nostro lettore ci ha fatto notare che i codici di questo gioco nella versione 16-bit sono gli stessi delle versioni 8-bit, ossia:

SABATTA.....livello 2
PORSCHE.....livello 3

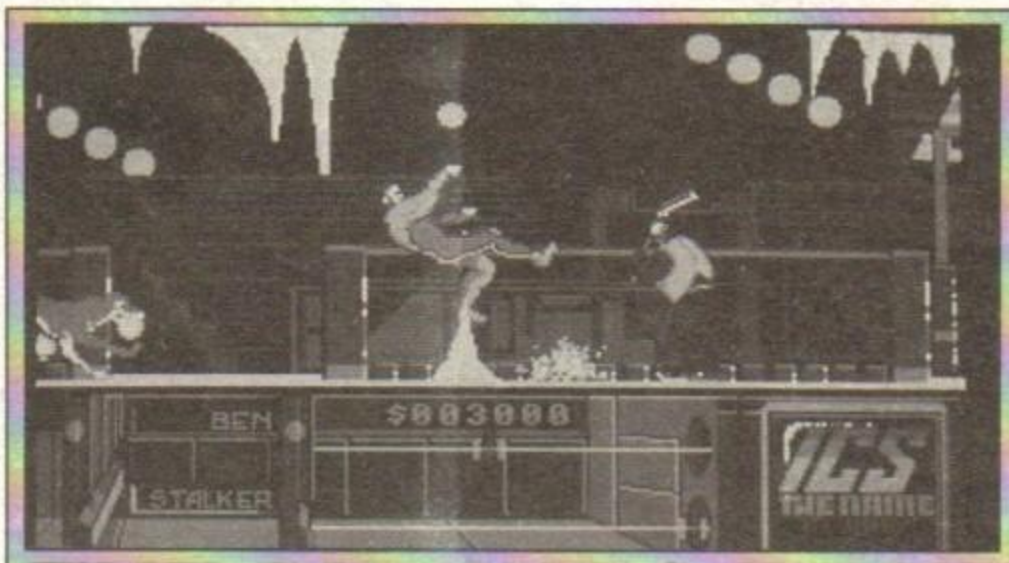
inoltre, se al posto si SABATTA inserite BRUISER, otterrete vite infinite.
Marro Filosa Claudio - Ostia (RM)

FORGOTTEN WORLDS
(U.S. Gold/Amiga)

Nello schermo in cui dovete scegliere se fare una partita singola o in due giocatori, digitate ARC e premete il tasto HELP. Dovrebbe iniziare una partita in due giocatori: premendo in qualsiasi momento il tasto S verrete teletrasportati nel negozio, premendo il tasto N passerete direttamente al livello successivo. Ricordate, comunque, che non sarete invulnerabili e subirete ugualmente i colpi dei vostri nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



THE RUNNING MAN

(Grandslam/Amiga)

Fate una partita e cercate di entrare nel tabellone dei punteggi, a quel punto inserite DdliSsKk e premete Return. Nella partita successiva avrete... energia infinita!

VIGILANTE

(U.S. Gold/Amiga)

Caricate il gioco e Fate una normale partita cercando di ottenere un punteggio almeno superiore ai 2000 punti. Quando vi verrà chiesto di continuare, rifiutate e fate esaurire il tempo fino alla comparsa del Game Over. Dovrebbe poi apparire il tabellone dei punteggi. Al posto del vostro nome, inserite GREEN CRYSTAL (spazio compreso), dopo il Return vedrete la scritta che avete appena inserita sostituita dalla più rassicurante "Cheat Mode" (e non modo gabola!). La cosa si fa decisamente interessante, iniziate una nuova partita e premete F1 per avere una vita extra ogni volta che volete. E ora... tutti pronti a liberare Madonna?

BETTER DEAD THAN ALIEN

(Electra)

Nello schermo delle opzioni, digitate CHAMP per attivare il cheat-mode. Premete il tasto HELP seguito da Fire sul joystick per avere delle istruzioni in proposito (quelli della ODE sono molto premurosi).

Se state per essere colpiti da una bomba o da un alieno, mettete il gioco in pausa con il tasto ESC e muovete la vostra astronave in una zona sicura. Premete successivamente N per continuare.

THUNDERBIRDS

Grandslam — (Versione Amiga)

All'ultimo istante! Ecco le password per risolvere le altre missioni:

MISSION 2: RECOVERY
MISSION 3: ALOYSIUS
MISSION 4: ANDERSEN

Un caloroso grazie a: *Marro Filosa Claudio* di Ostia Lido (ROMA) oltre che a Giuseppe Mastrangelo & Paolo Martusciello di Milano

ERRATA CORRIGE

Ci scusiamo per l'errore: l'autore di numerosi tips del mese di luglio/agosto tra cui quelli di Rocket Ranger non è Alessandro Melazzoni ma ALESSANDRO MELAZZINI di Sondrio. Questo è quello che succede a dare i tips per telefono...

FUSION

(Electronic Arts/Amiga)

Iniziate una partita, salite sull'astronave e volate all'angolo in alto a sinistra del livello. Lasciate l'astronave e guidate il mezzo d'assalto dritto nell'angolo. Digitate STONKER e rientrate nell'astronave. Ora premete D per scegliere tra le armi disponibili o C per vagare per i livelli.

WICKED

(Electric Dreams)

Questo gioco è f-a-v-o-l-o-s-o e ci ha già fatto passare numerose notti insonni. Ecco quello che abbiamo scoperto dopo tante stressanti sessioni di gioco...

L'obiettivo principale è di disfarsi delle spore maligne, tutto il resto passa in secondo piano. Fate espandere le vostre spore piantandone altre al limite del vostro territorio, o in gruppetti per maggiore sicurezza. Sbarazzatevi di tutte le spore maligne che cercano di infiltrarsi nel vostro territorio - hanno la cattiva abitudine di moltiplicarsi velocemente. Nella fase diurna raccogliete l'icona-sole e attaccatela al guardiano. Cinque secondi e ve ne sarete liberati per un po'. La cosa migliore da fare è raccogliere i due mini-soli multipli piuttosto che qualunque altra cosa, triplicherà la vostra potenza di fuoco. Usate il mini-sole quando possibile e prendete le spore rosse prima che volino via.

Se le cose vanno male, mantenete la calma e cercate di conservare almeno una forte spora in una parte dell'area di gioco; non è saggio avere molte spore ma distanti tra loro poiché sono facili prede delle spore nemiche.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Caro lettore, come ci si sente a poter leggere la rubrica dei tips più aggiornata, più vivace e (soprattutto) più utile di tutte le riviste italiane del settore? Noi ne siamo estremamente fieri e... spero che lo sia anche tu! Questo mese hai trovato un sacco di cheat-mode e password, oltre ad alcune soluzioni di giochi molto importanti. Ricorda che quando non è indicata la versione dopo la software-house, il trucco funziona per tutte i formati esistenti (di solito si tratta di password). Quando invece è specificata, vuol dire che ci è stata assicurato il funzionamento per quel computer ma non è detto che non funzioni ugualmente per gli altri: non ti resta che provare. Ricordati anche di inviare tutti i tuoi tips, mappe, cheat-mode, password e tutto quello che riesci a scoprire a:

TGM - TOP SECRET
Casella Postale 853
20101 - Milano

A.J.

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WATERLOO

PSS'

Cosa aspettate ancora? L'uomo dei due mondi attende solo la vostra illuminata mente per vendicarsi spiritualmente di un'immeritata sconfitta.

"Molti storici francesi non riescono a spiegarsi la sconfitta di Napoleone a Waterloo e la considerano un semplice caso. Nei giorni antecedenti la famosa battaglia, Napoleone in Belgio agì in modo così fulmineo da sorprendere le armate britanniche e prussiane ancora disunite. E poi? Con una tipica manovra militare bloccò gli inglesi a Quatre bras e, nello stesso giorno, sconfisse i prussiani a Ligny. Quando Napoleone si preparò ad affrontare in forze Wellington, pochi credevano che il fragile esercito alleato potesse sopravvivere... ma ce la fece, e cambiò il corso della storia europea."

Difficilmente l'introduzione del gioco avrebbe potuto essere più azzeccata per una delle più famose battaglie di tutta la nostra storia. Inutile dire, poi, che la simulazione vi permette di vestire le braghe del maggior genio militare europeo o, in alternativa, del suo rivale Wellington in una sfida all'ultima tattica. La scelta del condottiero, comunque, non influenza minimamente la visione di gioco dato che potete vedere il campo attraverso gli occhi di uno qualsiasi dei vostri ufficiali. Il teatro di battaglia, un quadrato di cinque miglia di lato, è visualizzato rigorosamente in tridimensionale da un punto di vista abbastanza elevato che permette di spaziare con lo sguardo per quasi due miglia. La rappresentazione delle varie divisioni (intese come formazioni militari, non come operazioni aritmetiche, eh!, eh!) è lasciata a varie "scatole" colorate in grafica solida simboleggianti dei gruppi di uomini. Con semplici linee vengono invece rappresentati i colonnelli a capo dei plotoni ed eventuali cannoni.

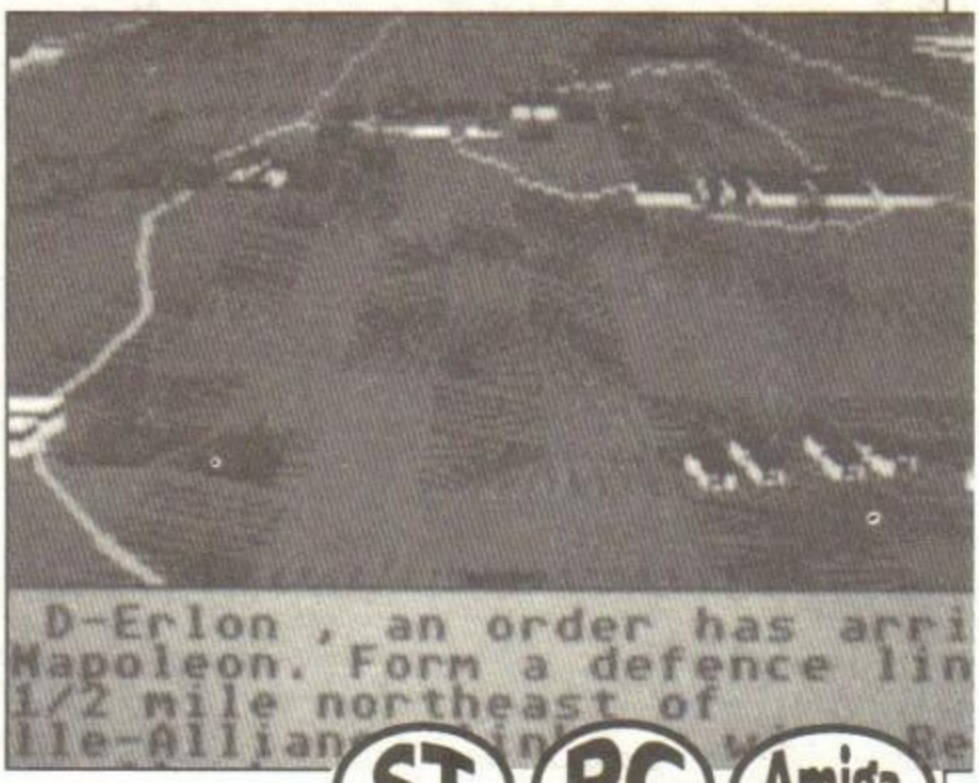
Spostando il cursore in lungo e in largo per lo schermo si ottengono piccole informazioni sui gruppi "cliccati", come il nome del colonnello e il tipo di formazione (a questo proposito si consiglia vivamente di cuccarsi un bel "topolino" perché la tastiera è mooolto scomoda). E non finisce mica qui: col semplice comando "look" (guarda) possiamo ammirare il paesaggio da qualche altra parte e in qualche altra direzione (e quindi non venite a chiedermi cosa serve).

Ma la vera forza di tutta la simulazione è la presenza di un vero parser militare ultrasviluppato che permette praticamente qualsiasi cosa e di cui il comando look è solo un pallido aspetto. La complessità degli ordini, impartiti in stile adventure, è tale da fare impallidire i parser di molti giochi del suddetto genere.

Al di là di questi insignificanti paragoni, molti si staranno già dicendo: "ohibò, e che ci fa un linguaggio in una simulazione bellica?". Bè, la ricostruzione della battaglia di Waterloo doveva essere così accurata che si è pensato a un linguaggio di comunicazione molto sviluppato e che probabilmente non ha precedenti. Certo, resta ancora da vedere la reale praticità di un simile sistema "antiquato" rispetto ad un più veloce controllo a icone, ma questa è un'altra faccenda. I comandi, comunque, permettono elementari tattiche tipo muovere, attaccare, sparare, ritirarsi e altre più elaborate tipo chiedere aiuto a qualche plotone vicino, mandare il rapporto di battaglia e trasferire dei gruppi da un ufficiale ad un altro. Ovviamente queste misere parole non possono rendere quanto un esempio la complessità ottenibile con un comando; eccone quindi uno: "d'Erlon at 1 15 pm order Desales to shell the enemy infantry 1 mile south of you for 2 hours" (d'Erlon, ordina alle ore 13 e 15 a Donzelot di bombardare la fanteria nemica un miglio a sud per due ore).

Stupiti, eh? Spero di sì perché un simile dialogo è piuttosto elaborato e merita più di una lode. Oltretutto è stilato secondo la più pura gerarchia militare, che prevede il passaggio dei comandi ai differenti livelli di subordinazione. In questo gioco, infatti, il comandante in capo (Napoleone o Wellington) manda gli ordini ai generali di divisione, i quali poi li assegnano ai colonnelli in questione. Nell'esempio di sopra Napoleone mandava un ordine al colonnello Desales attraverso il suo generale d'Erlon.

Ovviamente gli ordini che potete mandare ai vostri uomini sono tutt'altro che infiniti: in questo caso non più di otto per ogni turno della durata di quindici minuti simulati. Quindi ad ogni quarto d'ora i contendenti si passano, per così dire, lo scettro del comando e mandano i loro plotoni allo sbaraglio. La battaglia, naturalmente, va avanti fino alla sconfitta di Napoleone (beh!, cercate di evitarla, se potete, specialmente se siete uno di quei famosi storici francesi citati sopra) o fino a quando non resettate (risata sadica).



ST PC Amiga

La confezione è molto soddisfacente e comprende un bel manuale, un'accurata mappa e dischi in tutti i formati (salvo gli 8 pollici, ovvio). Ottimo anche il parser, una vera sorpresa in un gioco di questo genere, anche se alla fin fine non offre la praticità di un controllo a icone comandato a mouse. La grafica è solida "fissa" e sfrutta la risoluzione massima che la vostra scheda permette (nella versione PC), ma appunto per la sua invariabilità è assolutamente inadeguata a seguire i progressi della battaglia. In effetti una vista completa e "animata" dall'alto del campo sarebbe senz'altro stata mooolto più adeguata anche se meno gratificante da un punto di vista estetico. La difficoltà di gioco, invece, sembra a posto, ma uno scenario solo è sempre poco. In definitiva, bello ma poco giocabile, visto che difficilmente riuscirete a seguire lo svolgersi della battaglia.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BLOOD MONEY

Dagli stessi programmatori di Menace, ecco Blood Money, una corsa all'oro compiyta in quattro mondi diversi, stranissimi e pericolosissimi. Scrolling perfetto e tantissima azione per chi ha voglia di guadagnare denaro a fire premuto. TGM 10/40

BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita ambientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmente si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

■ FLIGHT SIMULATOR V3.0

Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se pref erite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

■ FORGOTTEN WORLDS

Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

■ GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

■ HYBRIS

Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

■ JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

■ KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

■ LORDS OF THE RISING SUN

Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglie nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

■ OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, cosi come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente entusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

■ RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arcobaleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

■ ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

■ SPHERICAL

Intrappolato in 100 livelli a difficoltà crescente, un mago deve recuperare la sua sfera magica creando roce che gli permettono di raggiungerla attraverso i vari piani. Un puzzle non sempre semplice, sullo stile di Salomon's Key. Chi ama

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guida Software

pensare prima di muovere il joystick troverà pane per i suoi denti. TGM 11/89

■ S.E.U.C.K.

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprite ed effetti sonori. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore 64 e che potrete trovare adesso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

■ THE NEW ZEALAND STORY

Un gioco tondo tondo che ha fatto furore in sala giochi torna sugli schermi di Amiga ed St più colorato che mai. Per chi ama questo tipo di giochi sarà un acquisto felice perché la versione home riproduce davvero fedelmente quella del coin-op. TGM 12/28

■ ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

■ VOYAGER

Un gioco che TGM ha definito "mitico", se non altro per la grafica solida tridimensionale davvero molto fluida e futuristica. La colonna sonora di Jonathan Dunn(allegata alla scatola con una cassetta) aggiunge atmosfera al gioco. Uno spara e fuggi spaziale più intelligente del solito che vi farà sentire fuori dal mondo. TGM 9/40

■ WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

■ ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

L'evento dell'anno, e forse del secolo. Un'avventura straordinaria, divertente e ben fatta. Alle prese con un gruppo di alieni capaci di instupidire la gente attraverso le linee telefoniche, dovrete guidare quattro personaggi in giro per il mondo e nello spazio, alla ricerca dei pezzi che compongono un meccanismo in grado di debellare i nemici. Un'avventura senza precedenti. Da non perdere. TGM 6/64

■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

Select P.le Gambara,9 Milano
Tel.9043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

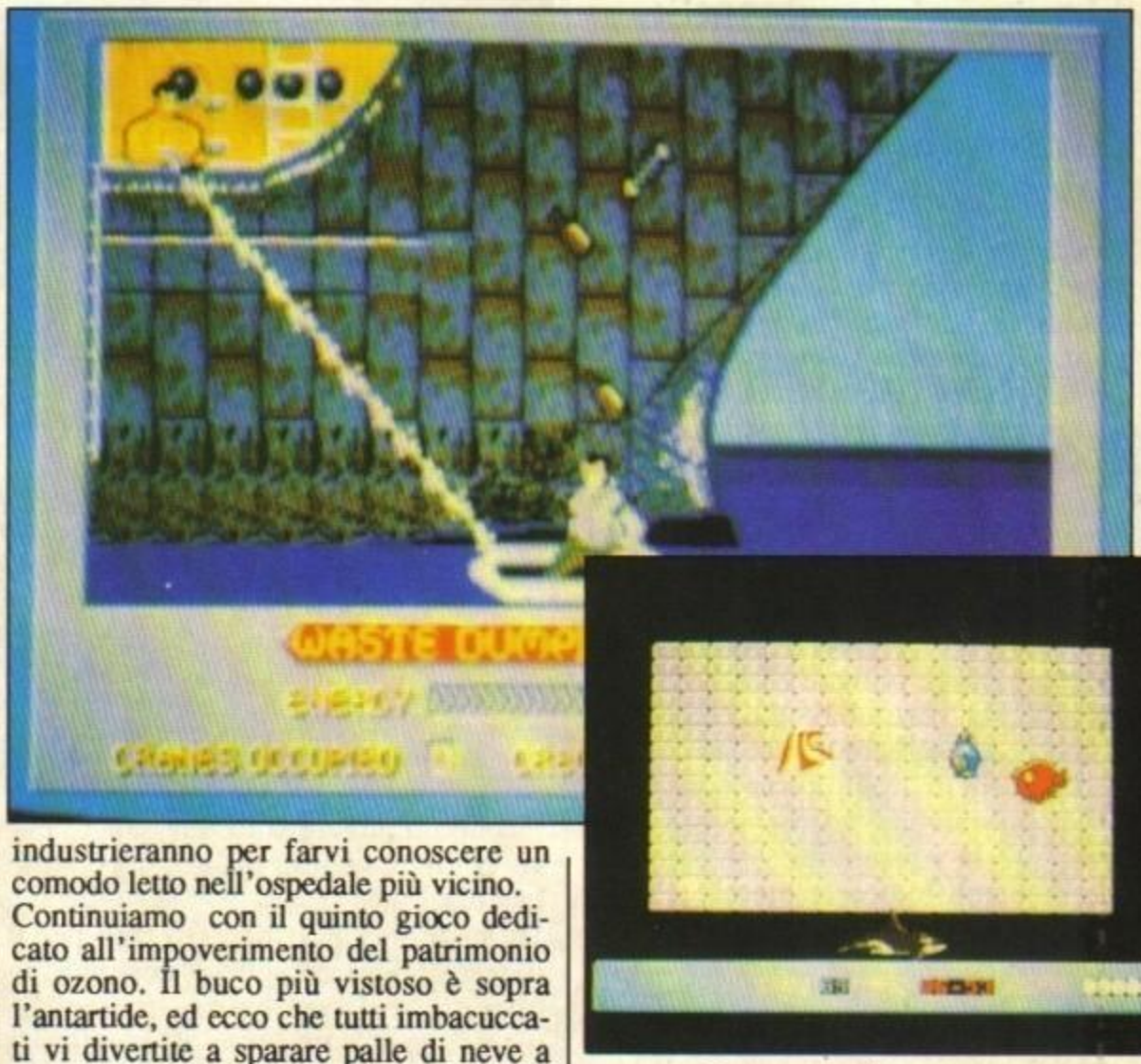
Micro Style's

RAINBOW WARRIOR

Ecologia, che passione! Dopo innumerevoli giochi incentrati su eventi distruttivi eccone finalmete uno costruttivo che vuole lanciarvi a combattere una meritoria crociata contro inquinamento e affini. E non si tratta di un solo gioco, ma bensì di sette giochi in uno: una spece di olimpiade ecologica. Andiamo a curiosare.

Le sette campagne sono stipate su tre dischetti e toccano temi ecologici attuali e scottanti. Il primo gioco è dedicato allo scarico di scorie radioattive "a bassa attività" direttamente nel mare. Al comando di un delfino che sguazza allegramente dovete recuperare il sub di Greenpeace e spupazzarvelo per il mare alla ricerca dei tubi di scarico per far sì che il sub si possa divertire a romperli a pugni (o almeno questo è quello che sembra fare).
Per il mare vagano gli allegri compari della foresta (di alghe) alla perenne ricerca di delfini che fungono da contorno a una scorpacciata di gamberetti. Pensate che bello avere ben due missioni umanitarie da compiere: salvare il mare e la propria pelle!
La seconda parte della vostra crociata riguarda un arrembaggio in piena regola ad una nave il cui equipaggio ha deciso di alzare il tasso di inquinamento del mare giusto per sbarazzarsi di certi incomodi bidoni di veleno a bordo.
Il vostro Greenpeace deve guadagnare il ponte della nave attento a mortali getti di quella stessa acqua che sta cercando di proteggere sparatigli da alcuni cattivelli dell'equipaggio. Sul ponte dovrà evitare altri cattivelli, perché siccome è un convinto fautore della non violenza dovrà per forza farsi sbattere fuoribordo in caso di incontri ravvicinati di tipo indesiderato. Lo scopo della missione è salire sopra i paranchi che gettano in mare i bidoni per poterli occupare e sabotare con comodo.
Passiamo ora alla terza parte, dedicata alle balene da salvare, che vi vede nei panni di un orca che deve far apparire la locandina pubblicitaria di questa campagna sparando schizzi d'acqua mentre le baleniere erranti cercano di aumentare il vostro peso specifico imbottendovi di arpioni.
Non c'è tre senza quattro, e il quarto gioco mostra il vostro alter-ego di Greenpeace che deve appendere in cima a dodici ciminiere le lettere che formano il nome della campagna: "STOP ACID RAIN". Mentre cercate di svolgere il vostro elevato (!) lavoro ci sono gli addetti alle ciminiere, i camionisti delle fabbriche e perfino gli sbirri che si industrieranno per farvi conoscere un comodo letto nell'ospedale più vicino.
Continuiamo con il quinto gioco dedicato all'impoverimento del patrimonio di ozono. Il buco più vistoso è sopra l'antartide, ed ecco che tutti imbacuccati vi divertite a sparare palle di neve a quelle bombolette che erogano CFC, micidiale per l'ozono.
La sesta sezione della crociata si svolge sempre in ambiente freddino, stavolta al polo Nord, dove dovete cercare di salvare i cuccioli di foca dai cacciatori che le uccidono a randellate.
Ovviamente la tecnica giusta non è quella di sostituirsi a loro perché le randellate fanno male, anche se imbacuccati come siete potreste anche avere l'aspetto giusto. Lo scopo è di salvare sedici cuccioli dopodiché arriveranno i rinforzi sotto forma di un sommergibile nucleare armato fino ai denti (denti?).
L'ultima parte è dedicata allo spirito dei Greenpeace e si gioca un po' come la terza: pilotando la vostra navicella dovete distribuire coscienziosamente missilate in giro per far apparire l'immagine di un mondo pulito mentre i soliti perfidi cercano di rompervi le uova nel paniere.

Adesso sapete tutto, ma il bello deve ancora venire: che direste voi di un gioco spiccatamente ecologista che per il manuale non usa la carta riciclata? (Almeno non è scritto da nessuna parte). E, parlando seriamente, che direste voi di un gioco "per adulti" che sarebbe adatto ai fantolini qual è questo? Io non direi molto bene, e anche se non tutti i giochi sono veramente stupidi, tra questi sette non ce n'è uno che si possa considerare serio. La grafica e buona, certi particolari sono pregevoli, i giochi sono sette al prezzo di uno ma non c'è proprio niente di appassionante, e lo spesso manuale di settanta pagine è più un volumetto pubblicitario per i Greenpeace che altro.
Senza nulla togliere al loro merito, quando qualcuno compra un gioco con un manuale si aspetta un gioco con un manuale, e non un po' di smanettamento smordentato e un libretto pubblicitario.
Peccato, la lotta per la salvaguardia dell'ambiente vale molto, molto di più.



ST

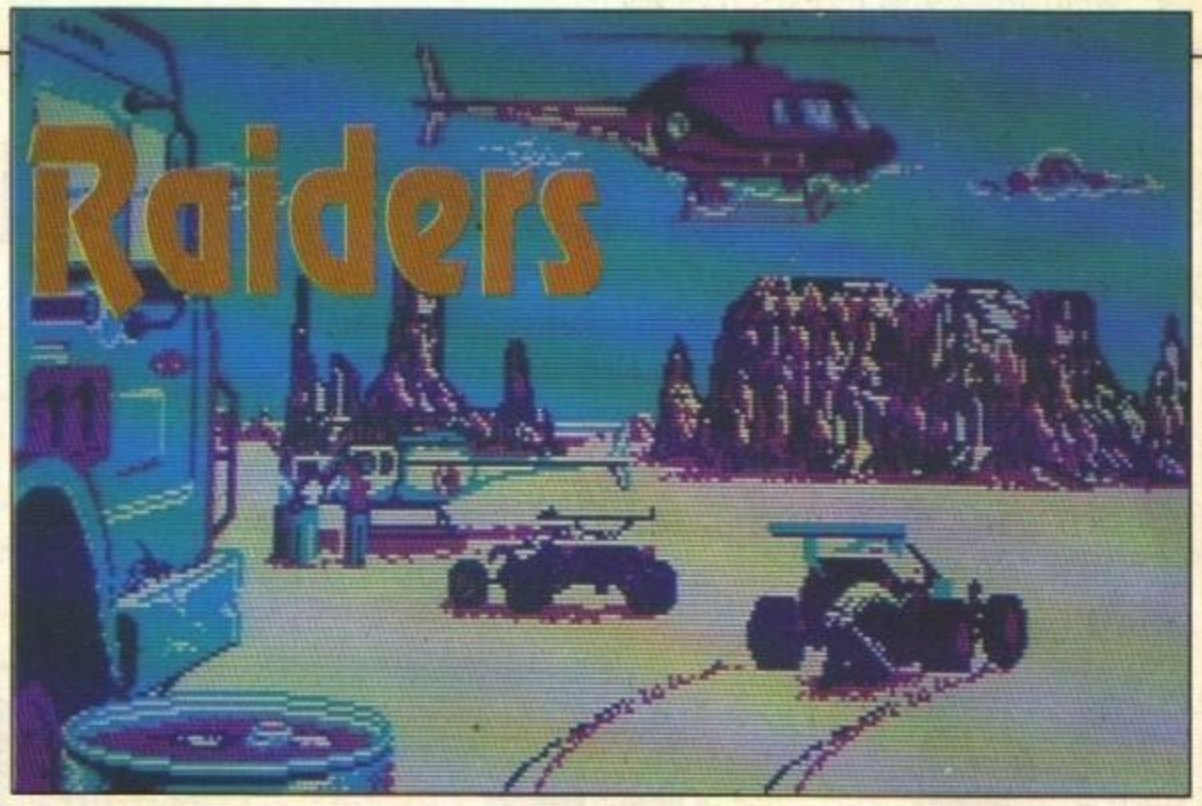
Globale 53%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tomahawk's

African Raiders



I modellini radiocomandati in scala 1:24 che normalmente scorrazzano nei parchi, spaventando le povere vecchiette e facendo impazzire i cani, sono stati tradotti in pixels dalla Rare's RC Pro-Am per la Nintendo, e fu un successo.

Ora la casa di origine francese Tomahawk ha deciso di piazzarvi ai comandi di una vera buggy e correre contro i camion e le buggy da cui sono stati creati i modellini.
Come percorso si è optato per una convenzionalissima Parigi Dakar, la corsa a cinque tappe che come ben saprete si snoda tra Parigi e Dakar, attraversando paesaggi Africani come In Salah e Ouagadougou (in sostanza, sabbia e polvere, poi ancora un po' di sabbia e infine polvere e così via).
Vedendo la Vostra buggy da dietro affrontate la corsa nella sabbia. I controlli normali della corsa sono stati applicati salvo il fatto che la buggy possiede la retromarcia. Il pannello dei comandi indica la marcia, l'inserimento della quattro ruote motrici, la velocità, la distanza coperta e il carburante rimasto.
Mentre la cosa più ovvia da fare potrebbe essere quella di seguire il percorso tracciato, potete anche lanciarvi in un fuori pista e divertirvi in una parentesi di autocross tra la sabbia (questa cosa credo non vi sorprenderà). A questo scopo siete forniti di bussola (una digitale ovviamente) e un mini-schermo che vi indica il numero dell'ultimo e del corrente quadrate visitato permettendovi di seguire la corsa sulla mappa allegata alla confezione. Il mini-schermo vi aggiorna anche sulla posizione fisica e di graduatoria degli avversari.
Avete molte possibilità di bloccarvi nel mezzo del deserto, potreste finire il carburante, perdervi, restare insabbiati, rovinare la scatola del cambio, piuttosto che avere sabbia nel motore o qualsiasi altra cosa, in questo caso come nella corsa reale, sarà un elicottero a salvarvi, tuttavia ciò segnerà inesorabilmente la fine della vostra corsa.
Seguire la pista è tedioso e avventurarsi nel fuori pista, volontariamente o accidentalmente, dà origine a eterni minuti di noiso rollio in desolate pianure, rotti saltuariamente da colline di sabbia e qualche rara volta da un avversario.
Il manuale suggerisce che un amico possa tenere d'occhio la mappa facendo da navigatore, ma sapere dove vi trovate non è che migliori molto la situazione.
Se avete una passione sfrenata per il deserto allora dategli un'occhiata, in tutti gli altri casi potrete tranquillamente trovare qualcosa di meglio da fare che contare i granelli di sabbia.

Nella foto in alto la versione PC in CGA

PC

La grafica in modo CGA è usata malissimo. La sabbia è bianca strisciata di blu scuro. Le colline sono rosa e blu... insomma i colori sono usati male e la definizione è pessima. Lo scrolling sobbalza quando girate l'auto nonostante la velocità sia buona.

Globale 48%

Amiga ST

Credo che la sequenza introduttiva con l'elicottero sia la cosa migliore di tutto il gioco, nonostante che il gioco cominci proprio da lì anche se non viene premuto nessun tasto. Gli sprite sono ben definiti, come i rari altri oggetti che si possono incontrare nel percorso, ma oltre a questo il fondale rappresentato esclusivamente da sabbia non offre nulla di particolarmente entusiasmante, eccetto le ombre delle dune. Il motore fa un rumore irritante e non è facile tenere i controlli dell'auto. La sequenza iniziale per l'ST è peggiore rispetto all'Amiga e per il resto le cose non cambiano molto a parte lo scrolling un po' più "scattoso". Carini i particolari dei barili che se colpiti volano in aria. Ma niente di più.

Globale 53%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Broderbund's

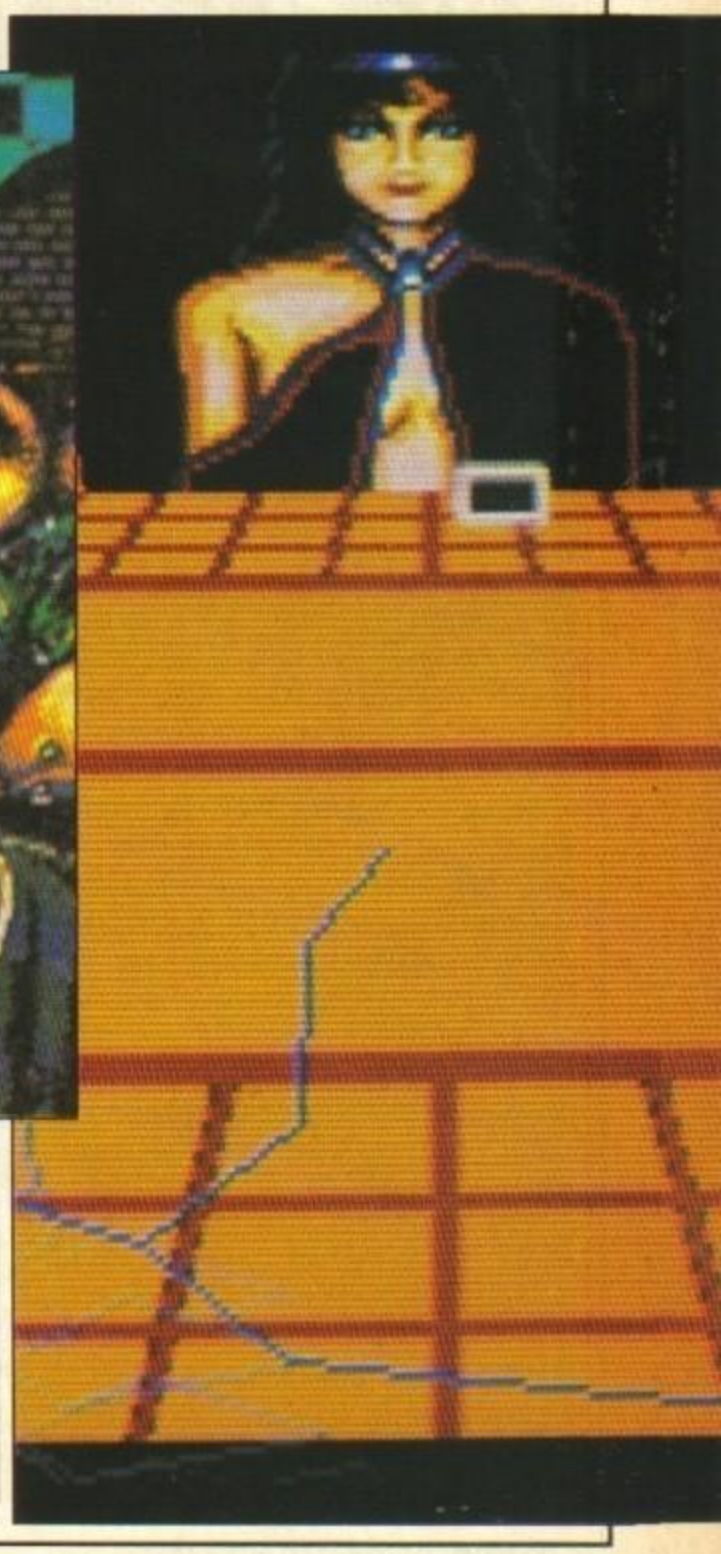
SHUFFLEPUCK CAFE

Questo programma è una simulazione. E di che cosa? Mah! Di quell'Hockey su ghiaccio che si gioca in sala giochi. Come si chiama? Boh?!? Non ne ho prorio idea.

Davvero non saprei come chiamare il gioco e in ogni caso il vocabolario non ne parla e non mi viene in mente nessun nome plausibile (provateci voi se siete più bravi, forse riusciremo a "battezzarlo"). Ad ogni modo il soggetto di cui stiamo parlando è un gioco da tavolo abbastanza diffuso in Inghilterra che in Italia fa la sua apparizione solo nelle sale giochi più grandi, specialmente in quelle delle località turistiche estive più frequentate.
Ma fermiamoci qui, se lo conoscite già tanto di guadagnato, vediamo dunque di che cosa si tratta: fondamentalmente è un tavolo da biliardo ricoperto di metallo traforato, una volta iniziata la partita da questi forellini esce dell'aria che riduce notevolmente l'attrito e permette ad un piattello di plastica di schizzare via con una velocità incredibile al minimo contatto con la manopola che tenete saldamente in pugno, con la quale dovrete sia cercare di difendere la vostra porta, sia tentare di rendere quest'operazione impossibile al vostro avversario (giro di parole per dire che dovete fargli una sorta di goal).
Per arrivare finalmente al programma vero e proprio bisogna anche andare avanti nel tempo, infatti l'ambiente non è certo quello di un tranquillo(?) pub inglese ma e molto più simile al bar futuristico di Guerre Stellari (e non ditemi che non ve lo ricordate, non ci crederei).
Gli avversari con cui fare della pratica o il torneo vero e proprio sono dieci, tutti diversi e di differenti razze mutanti, in ogni caso ognuno ha il suo stile personale di gioco e ognuno accoglie in modo diverso sia il punto perso sia quello guadagnato (nessuno ti lancia le caccole del naso, ma ci siamo quasi).
Fra le opzioni bisogna ricordare il controllo di "risposta" del dischetto metallico, la possibilità di inserire un ostacolo semovente, e, fondamentale, la possibilità di giocare in due; le componenti basilari che sono la velocità e la frenesia dell'originale ci sono tutte, ma mi raccomando proprio per questo di non farvi prendere troppo la mano e evitate, colti dall'ira, di scagliare oggetti contundenti all'amico che se la ride dopo avervi sconfitto...

Amiga

Globale 70%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

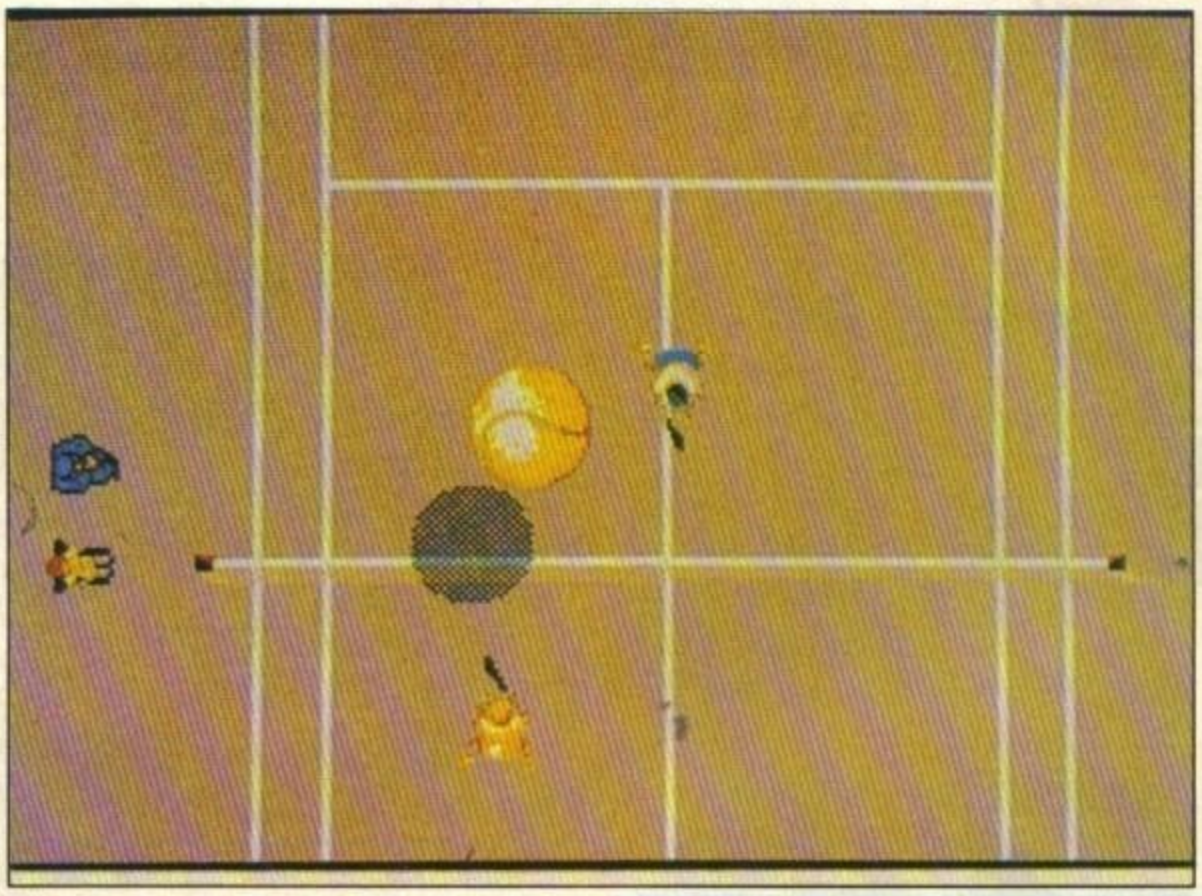
ImageWorks'

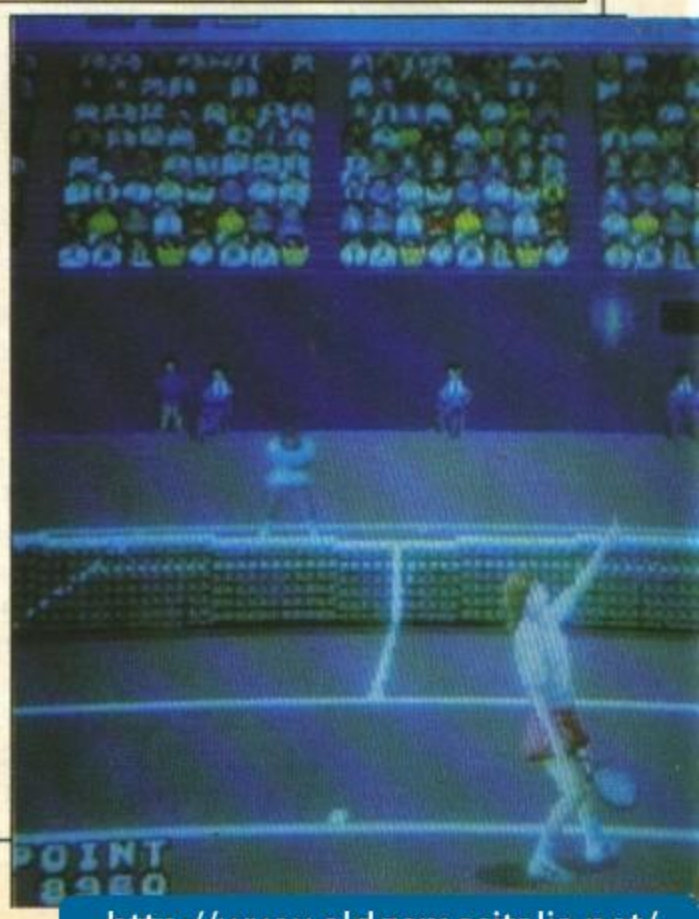
PASSING SHOT

Fino ad oggi non si può certo dire che le simulazione sportive a 16bit dedicate al tennis abbondassero, poi ecco che improvvisamente prima la Imageworks converte il coin-up della Sega Passing Shot, e ora arriva questo Great Courts che, anche senza licenza, prevede la medesima doppia visione (alternata) da dietro e dall'alto.

Molti di voi avranno certo visto nelle sale giochi un coin-op non proprio originale ma divertente che si rifaceva allo sport del Tennis chiamato Passing Shot. Ebbene, ora la gentilissima (si fa per dire) Imageworks lo ha convertito per la gioia di tutti quelli che amano i coin-op poco conosciuti.

Il gioco è, come ho già detto, una simil-simulazione di Tennis in cui voi dovete "disputare" l'ultimo dei tre set della partita (i primi due sono finiti 6-3 e 1-6) e potete scegliere se giocare in doppio o singolo.
Vi sono in tutto sei match da giocare, che sono la finale del torneo francese, la finale del torneo australiano, la finale del torneo americano e i quarti di finale, la semifinale e la finale del torneo inglese.
Cosa esattamente succeda alla fine dell'ultimo match non lo so perché in finale ci arrivo ma non vinco. Attenzione, non perché io sia una scarpa, ma solo perché il computer più che cambiare stile di gioco semplicemente rimane il pingone di sempre ma accelera il gioco andando a velocità quasi impossibili. In effetti, penso che con un po' di perseveranza sarei riuscito ad arrivare in fondo ma avevo altre cose da fare. Ah, ah, ah, scherzavo. La verità è che mi sono stufato prima.
Ad ogni modo, parliamo delle caratteristiche del gioco: la principale caratteristica di Passin' Shot (licenza poetica) in sala giochi è la "storia" delle due differenti inquadrature. Durante la battuta l'inquadratura è a livello del pubblico e i tennisti sono degli enormi sprites molto dettagliati e ben animati. Durante il gioco vero e proprio l'inquadratura è "a volo d'uccello" permettendo così una migliore valutazione dell traiettoria della pallina. Nella versione Amiga tutto ciò è rimasto tranne gli enormi sprites citati sopra che sono diventati dei cugini dei puffi, poco animati e discretamente definiti.
Il sonoro poi (colonna sonora esclusa) è composto da una serie di grugniti e mugolii più o meno digitalizzati che ricordano qualche fattoria o un film porno (a scelta). Nonostante ciò, Passing Shot rimane lo stesso un piacevole gioco da tenere d'occhio, non fosse altro per la discreta giocabilità e per la buona qualità.





Amiga

Globale 73%

Qui a destra il coin-op originale... non fate confronti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

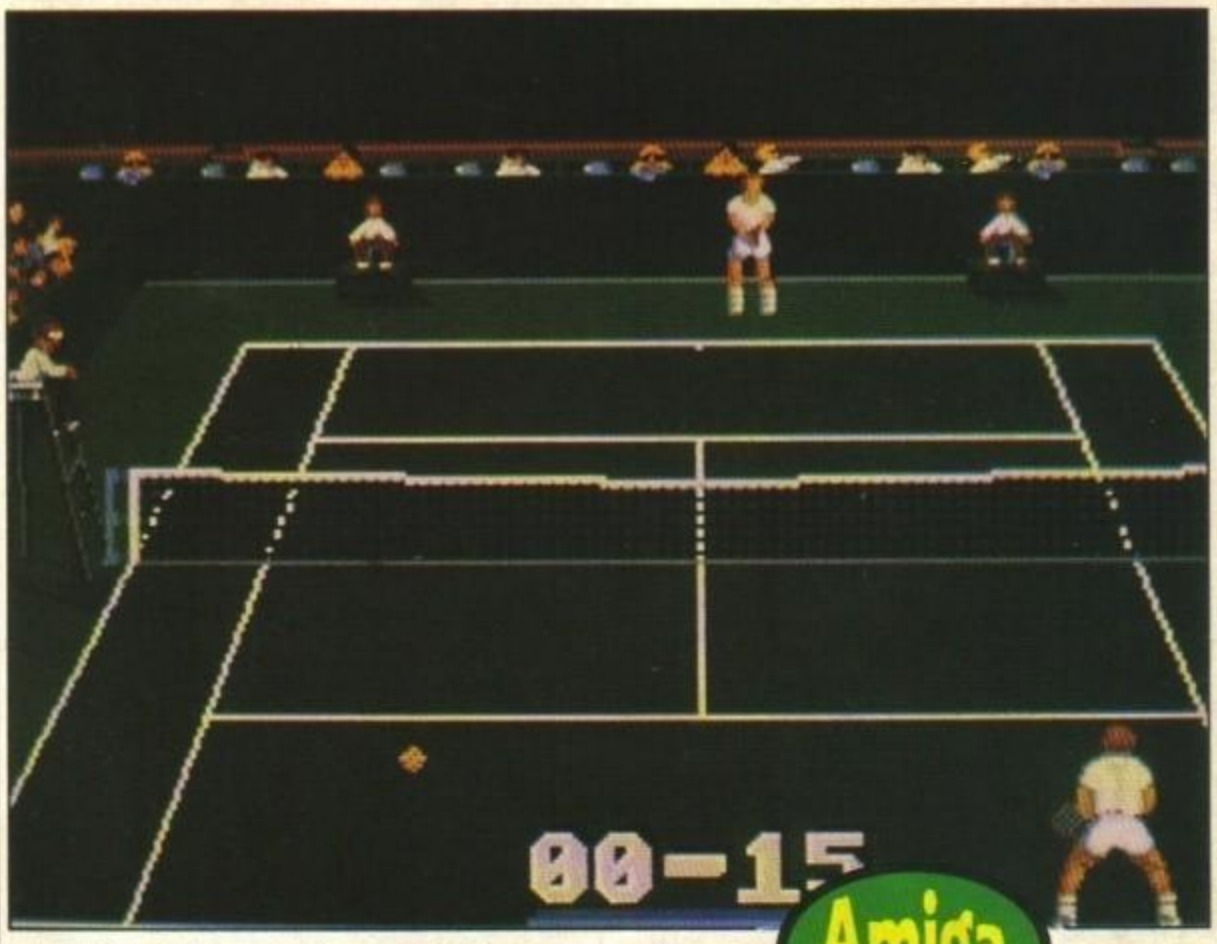
http://www.oldgamesitalia.net/

Ubi Soft's

Great Courts

Sia che dobbiate dormire legati perché il braccio continua a provare servizio e volee anche nel sonno, sia che impugnate la raccchetta infilando le dita fra le corde, rompete gli indugi e cimentatevi con la versione casalinga di uno degli sport più diffusi e più belli del mondo.

Non si nasce campioni, nemmeno nei videogiochi (e nessuno mi venga a dire che lui ha liberato la pricipesse di Dragon's Lair al primo tentativo, magari controllando anche il joystick telepaticamente...). Partendo da questa verità incontestabile, e per tutti quelli che si vogliono ancora migliorare, i programmatori hanno messo a disposizione dell'utente (cioè voi) tre differenti opzioni di allenamento, le quali, oltretutto, non possono che far lievitare lo spessore del programma.
Potete avere a disposizione un maestro, oppure affinare la vostra tecnica con il "cannone" spara palline, il tutto per un tempo illimitato (qualche d'uno osa ancora dire che il software costa troppo?), inoltre si può anche rivedere la sola fase - delicatissima - del servizio. Se scegliete questa possibilità il lancio della pallina è accompagnato da una X che si sposta velocemente per il campo, quando la traiettoria vi sembra quella ottimale premete i tasto e la palla rimbalzerà in quel punto.
Ma la magnaminità della Ubi Soft non si limita solo a questo, infatti in ogni partita, anche in allenamento, appare una X sul campo (che non ha niente a che fare con quella appena citata del servizio, a meno che vogliate ricevere la palla sui denti) questa rappresenta la posizione consigliata per la risposta.
Quando vi sentite pronti per iniziare a fare sul serio non avete altro da fare che interrompere l'allenamento per inserirvi nel circuito internazionale. All'inizio occupate la posizione numero 64, e mi sembra perfino inutile aggiungere che il vostro scopo è raggiungere il trono del numero uno. Per portare a termine la vostra scalata è sconsigliata l'eliminazione diretta a racchettate sulla testa degli altri concorrenti, è molto più dignitosa ed elegante la vittoria sul campo. Dopo ogni torneo la classifica viene modificata secondo i risultati conseguiti permettendo ad alcuni giocatori di guadagnare posizioni e ad altri, inevitabilmente, di perderne. I terreni di gioco sono quelli del grande slam e prevedeno la superficie plastificata degli Open d'Australia, la terra rossa di Parigi, il cemento di Flushing Meadow e, ovviamente, l'erba di Wimbledon. Posso già anticiparvi che ci sono alcune difficoltà anche per "schiodarsi" dalla sessantaquattresima posizione, così la vetta può sembrare all'inizio irraggiungibile...
In ogni caso non perdetevi d'animo, comprate una damigiana di Gatorade e pensate a piazzare dei passanti vincenti.



▲ *Riuscirete a raggiungere il primo posto nel campionato mondiale di tennis partendo dal sessantaquattresimo?*

ALTRE VERSIONI

Niente paura: le versioni per Atari ST e PC MS-DOS saranno pronte prima della fine di questo autunno (o almeno così dice la Ubi Soft).

Amiga

Il campo è disegnato in modo molto accurato (non se ne potrebbe lamentare nemmeno MacEnroe), c'è un buon utilizzo dei colori e, per rendere lo schermo più piacevole, una folla urlante (ovviamente con la giusta moderazione, non siamo ad uno stadio di calcio!). Gli sprite dei giocatori non sono dei capolavori assoluti, ma sufficientemente fluidi. Ogni tanto salta fuori anche un replay dell'ultimo scambio più che discreto, peccato che la sua comparsa sembri abbastanza casuale. Si può comunque concedere al computer l'imbarazzo nel distinguere un punto spettacolare da uno meno, non prendetevela quindi se preferirà un doppio fallo ad una mirabolante stop-volley.

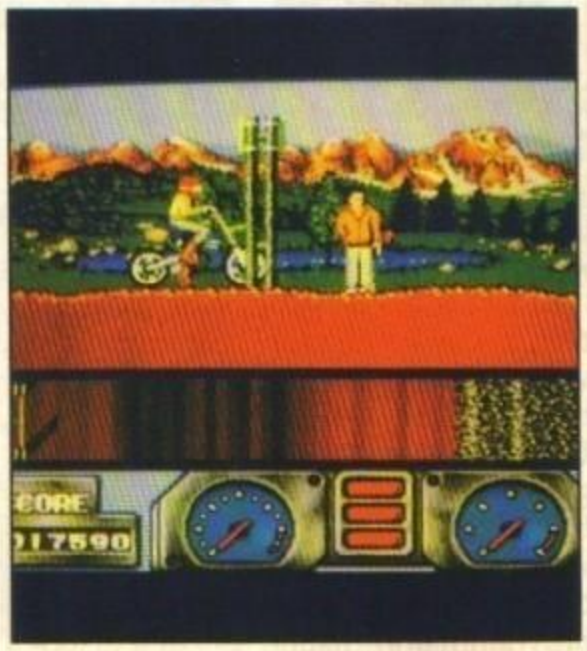
Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin's

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR



"... Mai avuto carie in vita mia...", se il ragazzo l'avreste preso volentieri a sberle, ma, sotto sotto, vi sarebbe piaciuto essere in sella alla sua moto da cross, ora potete togliervi anche questa soddisfazione.

Vi ricordate della serie Kickstart? Perché se mi dite subito di sì scrivo ancora due righe e la recensione è già bel che finita. Che cosa? Mi chiedi se mi riferisco all'1.2 o all'1.3 ?! No, così proprio non ci siamo, ho l'impressione che dovrò essere più preciso.
Negli anni scorsi sono uscite alcune versioni del sopracitato Kickstart, il programma consisteva di una corsa a ostacoli a scorrimento orizzontale vista lateralmente. Adesso ecco che la Gremlin rispolvera questa prospettiva e sviluppa Super Scramble Simulator.
Anticipando le conclusioni posso già dirvi che il risultato è nel complesso positivo, anche se si è persa da qualche parte la possibilità di giocare in due contemporaneamente (cosa che consentiva dei testa a testa esaltanti).
Ma veniamo al gioco. Dopo le varie schermate dovete inserire il nome e quindi scegliere un percorso fra una prima terna accessibile. I tracciati in tutto sono quindici divisi in due categorie: quelli di puro fuoristrada (con tronchi, dossi, fiumiciattoli...) e quelli con ostacoli non naturali (tipo automobili o rampe d'acciaio).
Lo schermo è diviso in tre parti: nella più alta c'è la moto vista lateralmente, in mezzo c'è una piantina dall'alto e in fondo allo schermo il cruscotto con contachilometri, contagiri, le marce, il punteggio e - inesorabili - i secondi che scorrono.
La vostra è infatti una gara contro il tempo, ogni tracciato ha un suo limite per essere concluso pena l'esclusione dalla gara successiva, e questo significa che dovete ricominciare tutto da capo (o, per i più furibondi, la resettazione immediata e la conseguente espulsione di Super Scramble Simulator dalla finestra, per questo è consigliabile l'utilizzo del casco anche per i pedoni).
Tornando al tempo che (come dice Vasco) "vola via" bisogna aggiungere che viene ulteriormenete diminuito in seguito alle varie infrazioni che potete commettere. E sì, perché non potete andare troppo veloci, si perde il controllo, ma nemmeno troppo piano, la moto si spegne e vi ribaltate, non potete saltare e atterrare con la ruota di dietro, povera sospensione, ma nemmeno con quella davanti, su questo terreno bisogna fare così, su quest'altro cosà, qui si deve impennare e lì sgommare...
Insomma per avere un po' di soddisfazione bisognerebbe saper volare, altrimenti ogni percorso necessita di un attento lavoro di analisi per capire come affrontarlo, ma alla fine la soddisfazione è grande. Quando avrete finito le prime tre gare (andate a comprare, il nuovo TGM che sarà già uscito!, ndr) potete accedere alle successive tre, tutto questo fino ad un totale di quindici, a quel punto camminerete sulle macchine posteggiate urlando VROOOM...

Amiga

La realizzazione non è male sotto nessun punto di vista, grafica accurata, sonoro realistico e longevità assicurata. O meglio la longevità sarebbe eccellente se uno non viene colto prima da delle crisi di nervi per l'eccessiva "fiscalità" del programma che vi ferma ogni due secondi per ogni motivo, perfino le cinture di sicurezza vi sembreranno al confronto meno asfissianti...

Globale 73%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mirrorsoft/Psygnosis'

TRIAD VOL.2

Le compilation sono diventate ormai una realtà nel mercato del software, questa potrebbe sembrare un sogno, invece è proprio vera, eccome!

Generalmente le raccolte (specie quelle con molti programmi) fanno perno su un paio di titoli mentre gli altri sono da considerarsi "tappabuchi". Qui, anche se i giochi sono solo tre, sono tutti di prima, se non primissima (vedi Menace) grandezza.
Sono tre giochi differenti, ma che bene si conciliano: c'è Menace, capolavoro fra gli shoot-em-up, c'è Tetris, classico indimenticabile (e imperdibile), e poi c'è Baal che, anche se un po' snobbato non è da sottovalutare.

MENACE (Psygnosis)

Per commentare questo prodotto è sufficiente ricordare il 99% che TGM gli concedette in uno dei primi numeri , anche se ormai datato rimane tuttora uno dei migliori (per quanto Blood Money non scherza affatto) spara e fuggi a scorrimento orizzontale. La grafica è superlativa, senza dimenticare il sonoro da favola e la giocabilità immensa. Ci sono sei schermi ognuno con le sue caratteristiche e i suoi fondali differenti, e ognuno con il suo agghiacciante mostro finale. (Fu anche uno dei primi giochi, se non il primo, a usare lo scrolling hardware del fondale NdCE).

TETRIS (Mirrorsoft)

La storia di questo gioco fa già parte della leggenda, si dice che sia stato concepito e sviluppato in Russia (certo: fu creato in un giorno su di un Macintosh, NdCE), e che ha fatto il giro del mondo sui vari "computeroni". E' stato convertito un paio di anni fa su 64 è fu un capolavoro assoluto. In seguito è stato poi trasportato a 16-bit per ottenere la sua consacrazione finale (anche se per me la versione migliore rimane sempre quella su 64). Il gioco può non dire molto, spiegato, ma da giocare è unico: ci sono delle mattonelle che scendono e voi dovete farle combaciare perfettamente evitando di lasciare degli spazi vuoti.

BAAL (Psyclapse)

Tralasciando tutta la presunta trama vi posso dire che siete un valido guerriero che, armato di laser, perlustra una serie di grotte sotterranee alla ricerca del mostro finale. La vicenda sempliciotta non deve ingannare, il gioco ha un grandissimo spessore ed è realizzato più che dignitosamente.

Credo che una compilation valga quasi sempre la spesa (a meno di possedere già alcuni giochi), in questo caso ancora più che in altri!

Amiga

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE CON TRADUZIONE IN ITALIANO

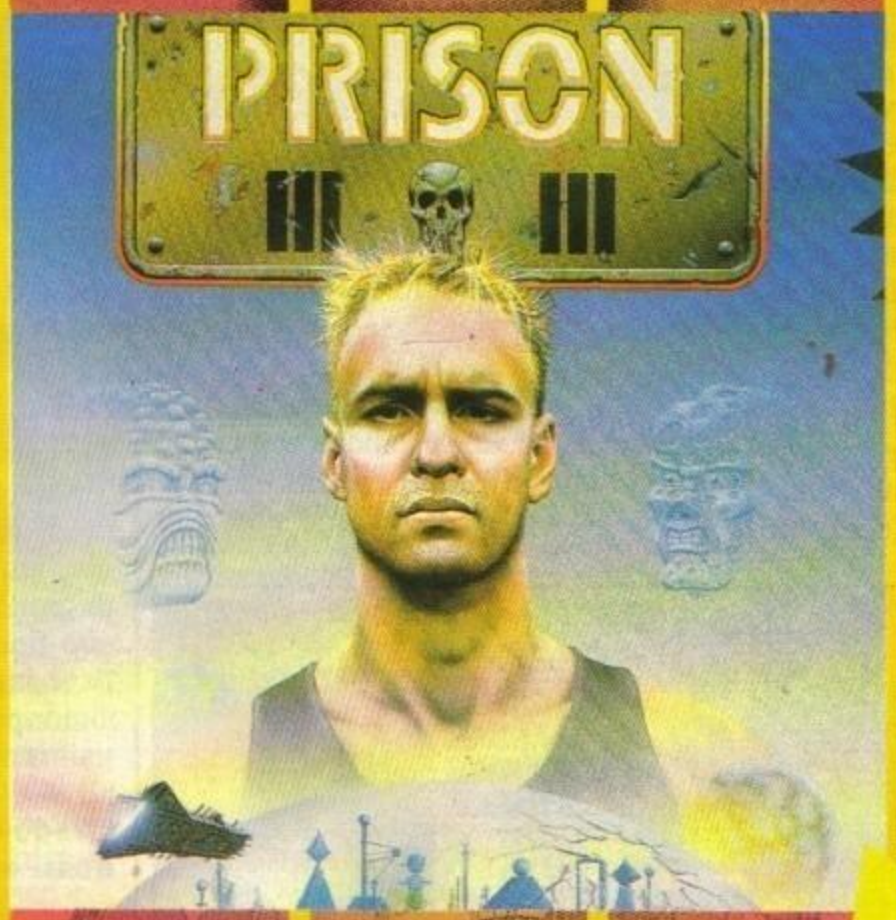
ANNO I
1
MAGGIO 1989
LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto

Dettagliate istruzioni in italiano



IN VENDITA IN EDICOLA O VERSANDO L. 13.500 sul c/c postale n°54562202 intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. Via della Spiga,20 - 20121

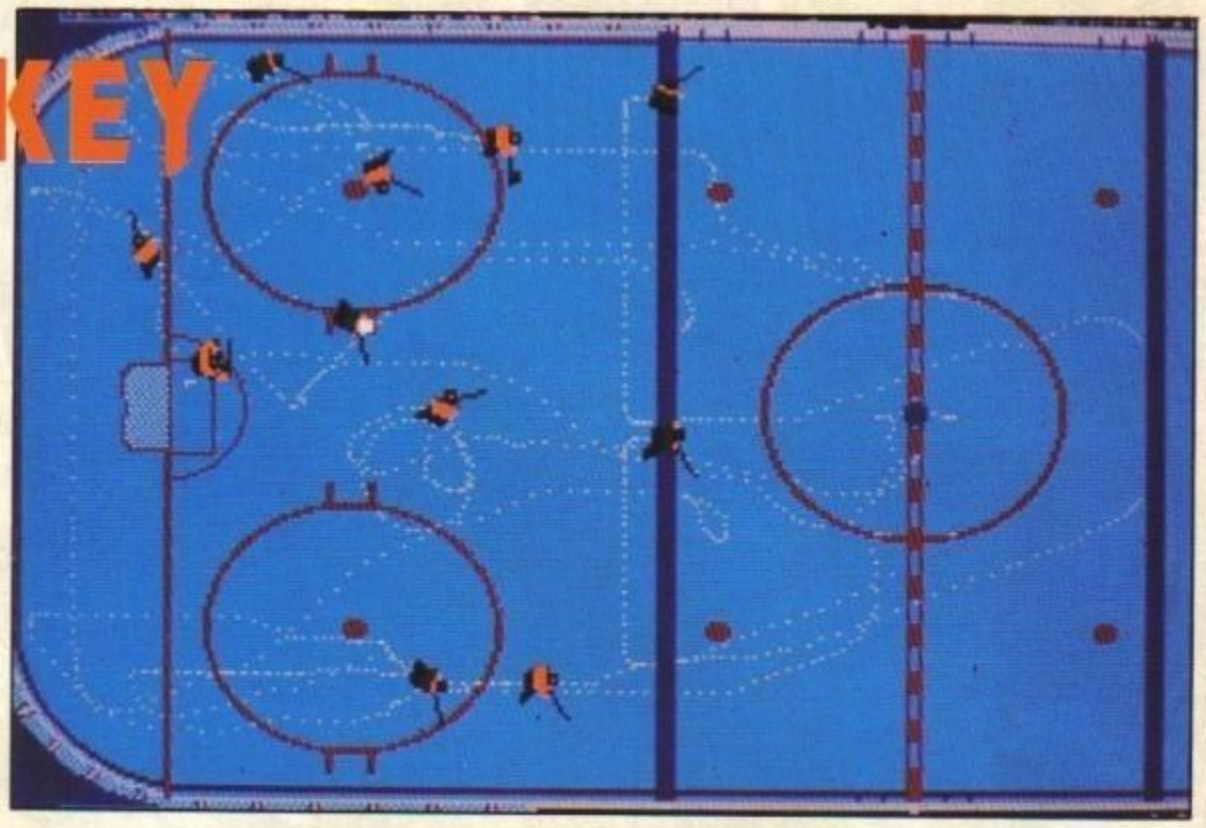
PRISON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mindscape's

Wayne Gretzky's Ice Hockey



Bene, dopo Speedball, torniamo alle origini con un gioco che non è solo altrettanto violento, ma anche altrettanto veloce. L'hockey su ghiaccio è uno sport fatto apposta per essere convertito. Vediamo come.

Pieno di omaccioni muscolosi con desiderio di morte.
No, non sono un fan dell'hockey, ma so cosa significano cinque uomini vestiti come giocatori di football che pattinano in un palazzetto del ghiaccio con l'intento di colpire un piccolo oggetto nero chiamato puck. Ad ogni lato del palazzetto c'è una porta e l'idea base è di far andare il puck nella porta avversaria. Semplice.
Ci sono stati altri giochi dell'hockey, ma a essere onesti, questo è il migliore. Scoprite di aver comprato qualcosa di buono quando vedete la sequenza introduttiva, tanto buona che tutti i miei colleghi hanno smesso di fare quello che stavano facendo per osservarla. La folla eccitata si alza in piedi urlando. Il perché, non lo sapete. Poi finalmente lo scoprite. Un gigantesco giocatore di hockey (non sono tutti così!) compare sullo schermo dalla destra, colpisce il puck che si dirige verso di voi, velocissimo. Lo schermo esplode e voi state guardando all'interno del vostro televisore/monitor. Grande!
Il gioco in sé è nello standard, con un sacco di opzioni tra cui scegliere. Potete "creare" la vostra squadra cambiando i nomi ai giocatori, cambiare i colori, scegliere la durata degli incontri persino scegliere se volete giocare o fare da allenatore, scegliendo le strategie che il vostro team dovrà poi adottare.

Il gioco si svolge su un campo con scrolling orizzontale, il quale è sempre centrato sul puck, ma la cosa interessante è che voi non controllate un giocatore per volta, ma un giocatore e basta. Strano, ma quando capite che solitamente ci sono dieci giocatori contemporaneamente sul campo, capite anche che non è una cattiva idea. Rende sicuramente il gioco un po' più facile da seguire.
I controlli sono abbastanza semplici. Destra, sinistra, su e giù muovono alle rispettive direzioni, ma la risposta è lenta. Non a causa di una cattiva programmazione, ma perché — dopo tutto — i giocatori stanno pattinando sul ghiaccio. Non potete effettuare un giro di 90 gradi in mezzo secondo mentre pattinate sul ghiaccio, vero?
Un'altra cosa ben fatta è il modo in cui reagiscono gli altri giocatori. Seguite un giocatore e cercherà di liberarsi di voi. Iniziate a colpire un giocatore e potrebbe cadere. Se cade, potrebbe iniziare a combattere, e i combattimenti sono violenti. Finiscono normalmente con entrambe le squadre che se le danno di santa ragione. Un sacco di violenza e lividi. Se questo sport fa per voi, non potete farvi mancare "la migliore simulazione del gioco dell'hockey di tutti i tempi", giusto?

ALTRE VERSIONI

La versione PC dovrebbe arrivare tra poco. Del resto la Mindscape ha sempre fatto le conversioni per queste macchine, e anche Wayne Gretzky non sarà da meno.

ST Amiga

Un gioco eccellente. Sin dall'inizio si capisce la qualità del prodotto che stiamo per giocare. Ma non è tutta presentazione (come qualche gioco famoso che parla di soldi insanguinati...), il gioco è realizzato altrettanto bene. Soprattutto è la cura per i particolari che mi ha impressionato, la risposta al comando rallentata per simulare il movimento sul ghiaccio e le reazioni degli avversari. La possibilità di poter controllare un solo giocatore, sommato a tutto il resto, fa sembrare ancora più reale ogni partita e la sensazione è da provare assolutamente. I fan dell'hockey dovrebbero pattinare fino al più vicino softcenter e acquistarne una copia. Ma anche tutti gli altri dovrebbero, anche se non hanno mai sentito parlare del migliore giocatore di hockey del mondo, il signor Wayne Gretzky.

Globale 84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANK ATTACK

C64 CASS. L. 25000
C64 DISK L. 29000
SPECTR. L. 25000
AMSTRAD L. 25000
AMIGA L. 39000
PC L. 39000
ST L.39000

TUTTO IN ITALIANO !

LEADER
DISTRIBUZIONE

CDS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sierra's

SPACE QUEST III

Dopo un pisolino di qualche parsec nella sua capsula iperbarica, il vagabondo dello spazio Roger Wilco si accorge di essere stato vittima di un rapimento: una non meglio identificata Nettezza Urbana (ma che dico urbana, galattica) robotizzata, 1'ha risucchiato in un fetido immondezzaio e dalla prima annusata il nostro cosmonauta ha una sola cosa in mente: la fuga.

Ecco che tra macerie e carcasse di caccia TIE, capsule di kubrickiana memoria e meccanoidi, Roger si fa largo alla ricerca di un mezzo manovrabile che gli consenta di scappare. Problema triplice visto che dovrà individuarlo, entrarvi e metterlo in moto.
Dopo aver risolto il primo puzzle sarà la galassia stessa a porsi come grosso interrogativo: pianeti sicuri? Incontri fruttuosi? Chi lo sa. L'unica cosa certa è che in ognuna delle costellazioni circola software piratato e sarà compito del nostro eroe smascherare l'organizzazione che sta dietro al losco traffico; organizzazione che si scoprirà aver rapito due onesti programmatori di software.
Astro Chicken è stato il loro ultimo successo e se volete proprio giocarlo dovete recarvi al Monolith Burger, il fast-food siderale. Inserite un "buckazoid" e salvate il pennuto: wow! Superarcade!
Ora basta giocare, c'è un maledetto terminator sui vostri passi, non vorrete mica finirgli tra gli artigli! In ogni caso preparatevi a un duello mozzafiato in perfetto stile Blade Runner, ci sono addirittura i dialoghi!
E ora non state lì a osservare la carcassa del nemico distrutto come se non aveste mai visto dei rottami in vita vostra, tanto più che Roger ci è appena stato tra i rottami, ma correte in fretta verso un altro pianeta sconosciuto e non troppo ospitale.
Chiudo la parte romanzata con le ultime raccomandazioni, ovvero: se fa caldo mettete i mutandoni!
E comincio con i commenti: inutile dire che rispetto alla versione per PC (non io, il computer!) non è cambiato nulla, ma per un gioco come Space Quest III questo non suona certo come un rimprovero. Bello era, e bello è rimasto sul computer Atari, anche se qualche parolina di biasimo per la struttura un po' rigida la si potrebbe spendere.
Vi ricordo che la dinamica è fedela allo standard Sierra, con omino governabile via mouse o tastiera e intenzioni da proferire tramite finestre-dialogo, sistema che distingue da sempre i prodotti di questa Adventure-House americana.
Fossi in voi mi butterei subito nei panni di Roger.

ST

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sierra's

MANHUNTER

S. FRANCISCO

Dopo essere sfuggiti a Phil, siete scappati da New York distruggendo le basi degli Orb. Ora dovete volare come pazzi perché Phil continua a inseguirvi... e la storia continua.

Manhunter II è il logico seguito di Manhunter. Dico logico anche perché la fine del primo non lasciava certo molto soddisfatti: dopo aver distrutto le basi degli orb (e aver scoperto che stavate per essere uccisi!) siete inseguiti dal cattivissimo Phil, e lì finiva la storia. Molto amaro in bocca, quindi, anche perché avreste voluto vedere il passo assassino spiccicato contro qualche grattacielo. E invece niente.

La rivincita ve la da la Sierra con il seguito del gioco che comincia proprio dalla fine di quello precedente. Siete inseguiti da Phil mentre scappate per il cielo degli Stati Uniti a bordo della vostra astronave quando improvvisamente andate a cozzare contro un grattacielo.

Il malefico Phil, in un primo piano davvero cinematografico, sorride cinico pronto a festeggiare la vostra morte. Ma, è chiaro, voi morti non siete per niente e l'avventura comincia.

Per chi proprio non sa nulla della storia dei Manhunter (e a questo punto consiglio di non giocare questa seconda avventura se non si è almeno vista la prima) dirò che il tutto si svolge nel 2030, quando gli Orb hanno invaso gli Stati Uniti creando fra alcuni uomini una specie di setta che ha il compito di indagare sulla vita d altri per evitare mosse false o congiure contro di loro.

Voi siete proprio un Manhunter e, mentre state indagando sulla morte di altri Manhunter, venite a scoprire che la prossima vittima sarete proprio voi (questo solo se portate a termine l'avventura precedente).

Fuggiti quindi da New York, vi ritrovate a San Fancisco.

Per eseguire le vostre indagini avete a vostra disposizione un MAD, una sorta di computer portatile che vi permette di ottenere indicazioni su determinate persone (inserendone nome e cognome) e di seguirle nei loro movimenti.

Una volta visti i movimenti di un determinato individuo, potrete accedere al luogo da lui visitato tramite l'opzione Travel. Dovete sapere infatti che non tutti i luoghi sono visitabili, e che, grazie al fatto di essere Manhunter, è già molto avere la possibilità di accedere a quelli concessi.

Giunti sul luogo scelto (lo selezionate muovendo un puntatore su di una mappa della città) dovrete indagare e scoprire determinati indizi "preconfezionati" dai programmatori.

In Manhunter non si usa nessun tipo di inserimento testi, tutto avviene tramite mouse o tastiera e l'intero gioco consiste nel guardare i movimenti dei personaggi, raggiungere i luoghi visitati, puntare il mouse su tutto ciò che può sembrare utile. Automaticamente infatti il programma determina l'azione che deve essere compiuta su di un oggetto; come quella di prenderlo, posarlo o esaminarlo.

Anche i movimenti nelle varie direzioni sono inviati da mouse o tastiera.

Manhunter II è praticamente identi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

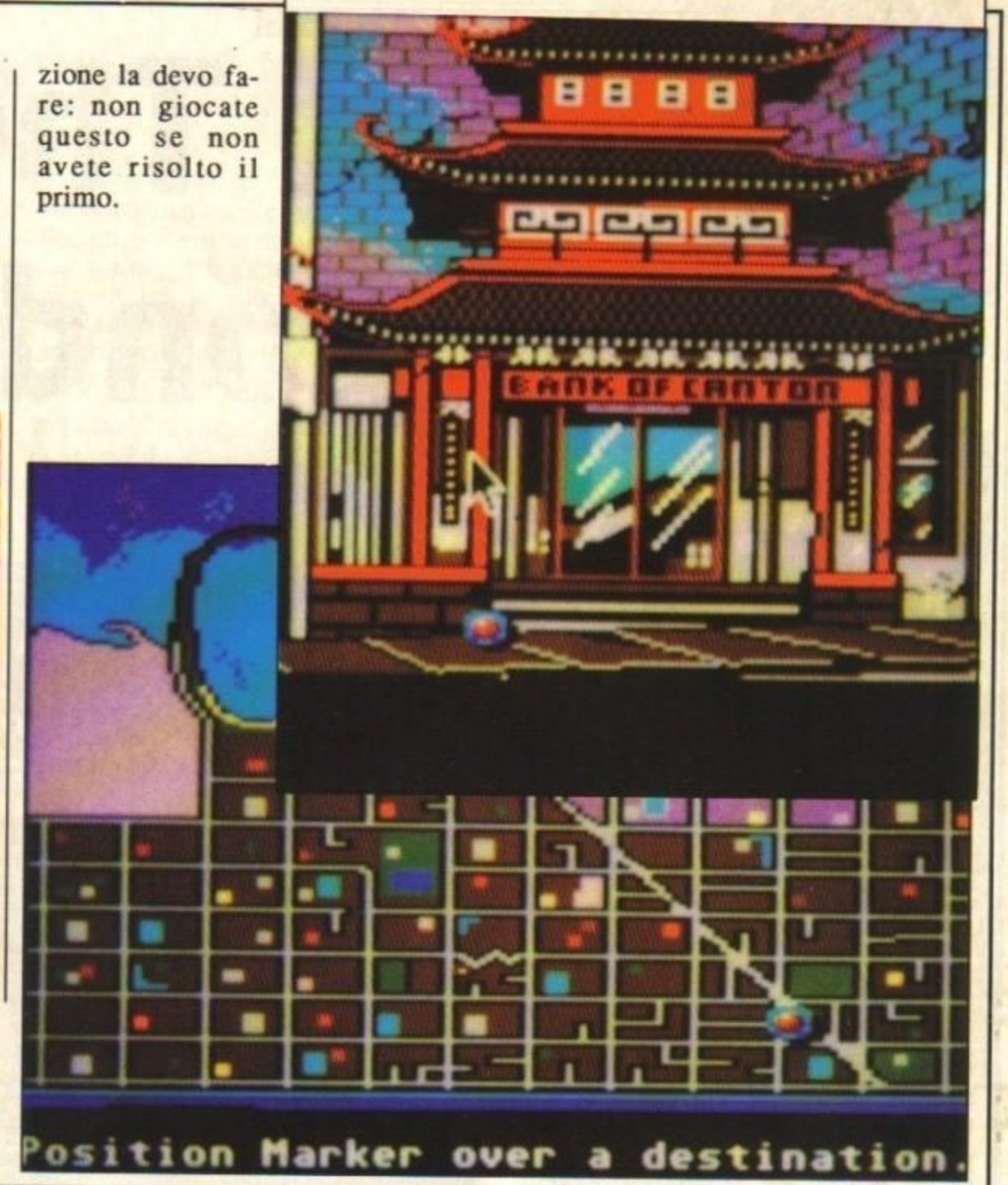
http://www.oldgamesitalia.net/

co al primo, nel senso che la filosofia di base del gioco è stata mantenuta, comprese le solite sequenze arcade non troppo esilaranti.
Un giallo tutto da scoprire che vi terrà davvero impegnati molto tempo e che potrà anche farvi passare notti insonni. Ma una raccomandazione la devo fare: non giocate questo se non avete risolto il primo.

ST PC

La grafica solita Sierra ben la conoscete, e qui non è cambiata. I soliti Beep Beep del sonoro che avevate forse già avuto modo di apprezzare nell'avventura precedente e tutta la filosofia di Manhunter. Una nuova storia, quindi, strettamente legata a quella precedente! Un piccolo, grande difetto sta nella confezione: non c'è la mappa della città che invece si trovava in Manhunter New York. Un vero peccato perché oltre a rendersi estrememente utile contribuiva a mantenere lo spessore del gioco.

Globale 78%



trentaduebit
Computer & Programmi
ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER
ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA
APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP
Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI's

Curse Of The Azure Bonds

The Games machine

STAR PLAYER

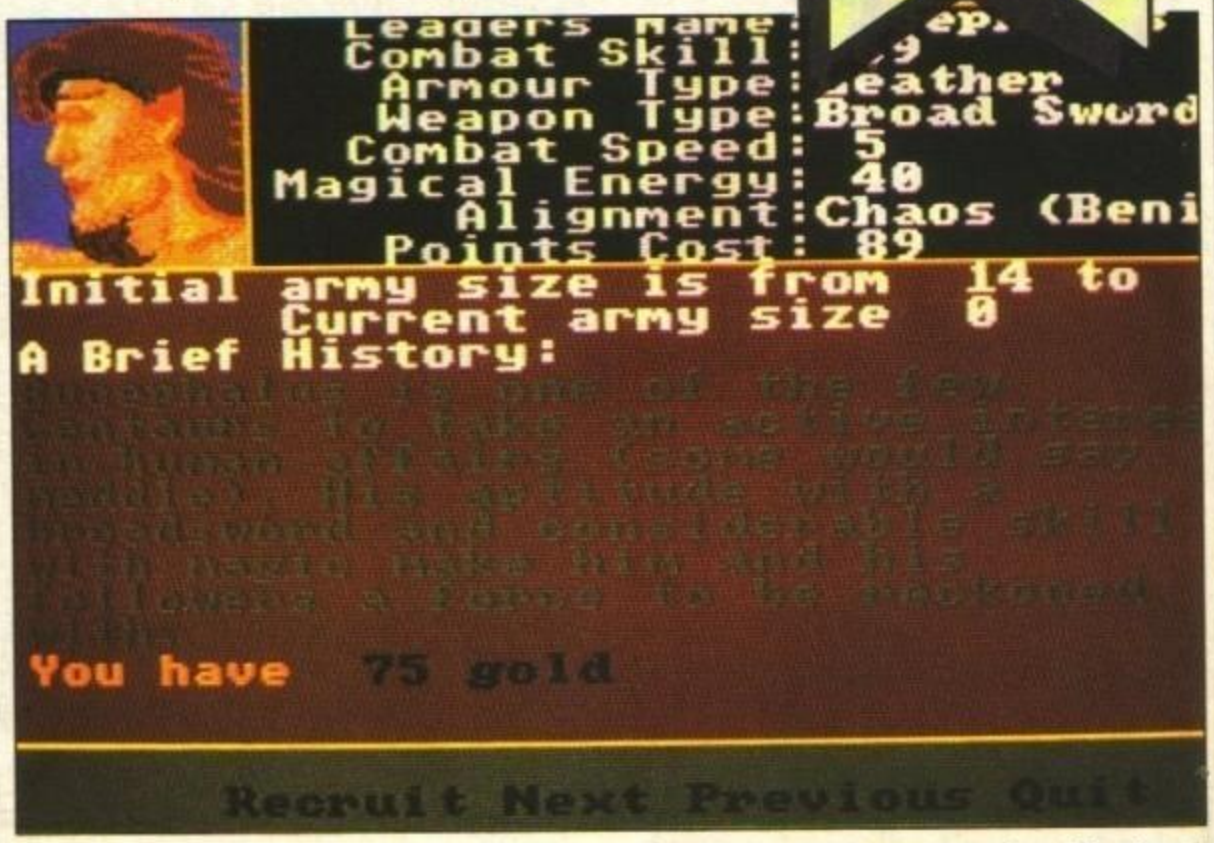
Alzino la mano quelli fra voi cui non è piaciuto Pool Of Radiance, il primo RPG della serie di Advanced Dungeons & Dragons... Beh, non siete molti, ma ho sentito molti "esperti" fra voi dire che assomigliava troppo al D & D di base. Ebbene, la SSI nel suo nuovo RPG di AD & D (mamma, quante sigle!) ha introdotto alcuni miglioramenti.

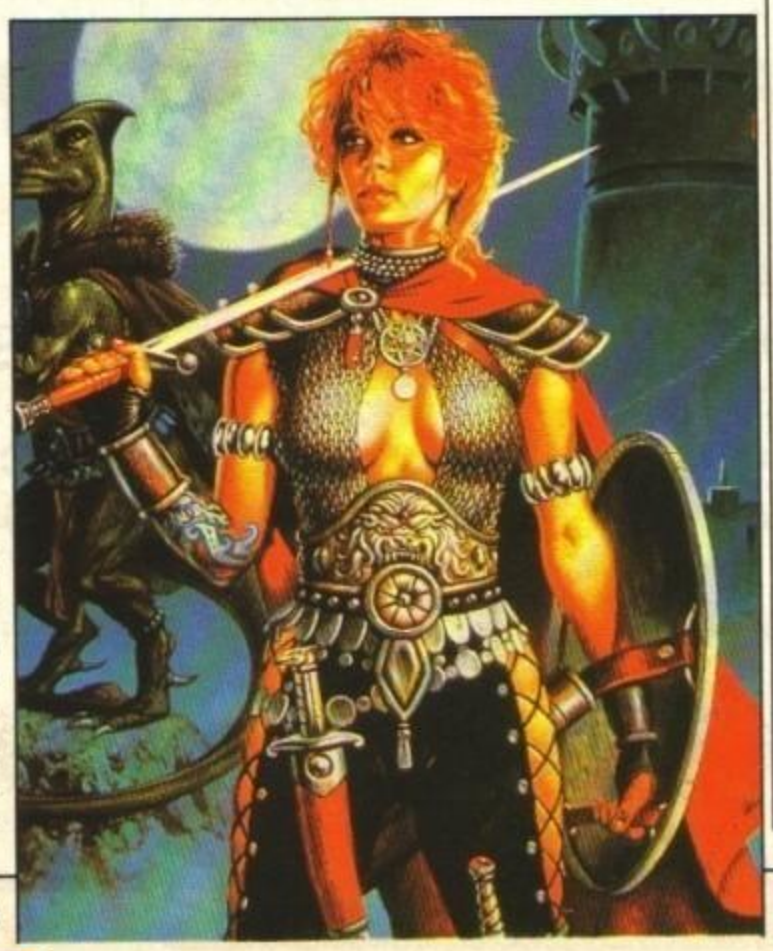
In Curse Of The Azure Bonds (CAB) ci sono due nuove classi, i Paladini ed i Ranger, incantesimi di alto livello come "Resuscitare I Morti" ed una più grande varietà di mostri, il che significa, per quanto ci riguarda, che CAB è il primo RPG fedele ad AD&D.Il sistema di controllo di Pool Of Radiance è stato mantenuto (menu nidificati) e migliorato.

Un altro grande cambiamento c'è stato per quanto riguarda la trama. Per farla breve, la vostra compagnia si sveglia nel bel mezzo di un'imboscata, viene catturata e maledetta tramite l'imposizione di cinque fasce magiche che vengono piazzate sul braccio di uno di voi all'inizio del gioco. Le fasce hanno il potere di controllare le azioni di quel personaggio. Il vostro scopo? Liberarvene!

La storia vera e propria rappresenta un enorme miglioramento rispetto a Pool Of Radiance, che presentava semplicemente una serie di missioni da completare. CAB ha una trama molto, ma molto più complessa, che si muove con un ritmo veloce.

Bisogna ancora imparare la magia e bisogna leggere pergamene, la qual cosa è piuttosto giusta, poiché evita che gli utenti magici prendano il controllo completo del gioco, come capitava con The Bard's Tale. Il sistema di combattimento è ottimo, e lascia aperte possibilità di combattimento tattico notevoli. L'opzione Quick permette di delegare al computer il controllo dei personaggi per accelerare gli scontri più semplici, ma anche così CAB non è perfetto. La possibilità di concludere un incontro in pochi secondi non ci sarebbe stata per niente male, dal momento che come in Pool Of Radiance alcuni combattimenti si possono protrarre per oltre 30 minuti — siete stati avvertiti!





Il parser, basato su un sistema di scelte da menu, avrebbe anch'esso potuto essere migliorato per permettere una migliore interazione con i personaggi non giocanti. Così com'è adesso dovete solo scegliere un atteggiamento (tipo "strafottente", "falsamente umile", ecc.) e lasciare fare al computer. In generale, CAB è comunque un ottimo gioco di ruolo, molto migliorato rispetto al già buono Pool Of Radiance. E' bello vedere che la SSI cerca di migliorare invece che riposarsi sugli allori dei diritti sulla serie di AD&D. Con una buona storia ed una grafica eccellente, non possiamo che raccomandarvi CAB qualunque computer voi abbiate.

PC

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infocom's

BATTLETECH

Nel trentunesimo secolo si studia ancora: ce lo dice la Infocom, che ha fatto dell'assimilazione di nozioni in un'aula, con tanto di compito scritto, uno dei motivi principali del suo nuovo prodotto RPG (cioè Role Playing Game).

In effetti Jason Youngblood, giovane di belle speranze e protagonista del nostro gioco, passa la maggior parte del suo tempo proprio nel centro d'addestramento della sua città (alla pari di una buona fetta di suoi coetanei), per imparare l'arte della roboconduzione.

Questa scuola insegna a governare le ultime invenzioni della tecnologia bellica: i ""Mechs", mastodonti meccanici e unica speranza di difesa in un mondo che ormai conosce solo guerre e distruzioni.

Il training consiste appunto in una prova scritta che saggia le conoscenze del candidato, proponendo un test a opzioni con tema "La struutura dei 'Mechs" seguito da una prova pratica in cui si è a bordo degli stessi goldrake contro alcuni bersagli innocui.

Andando in giro per la città (che durante il gioco vedrete dall'alto) col vostro personaggio, potrete imbattervi in altri centri cari e meno cari a Jason: un salone di ritrovo, baracche, una scuola per imparare l'uso di armi e affini, negozi di armi e armature, e anche un centro finanziario.

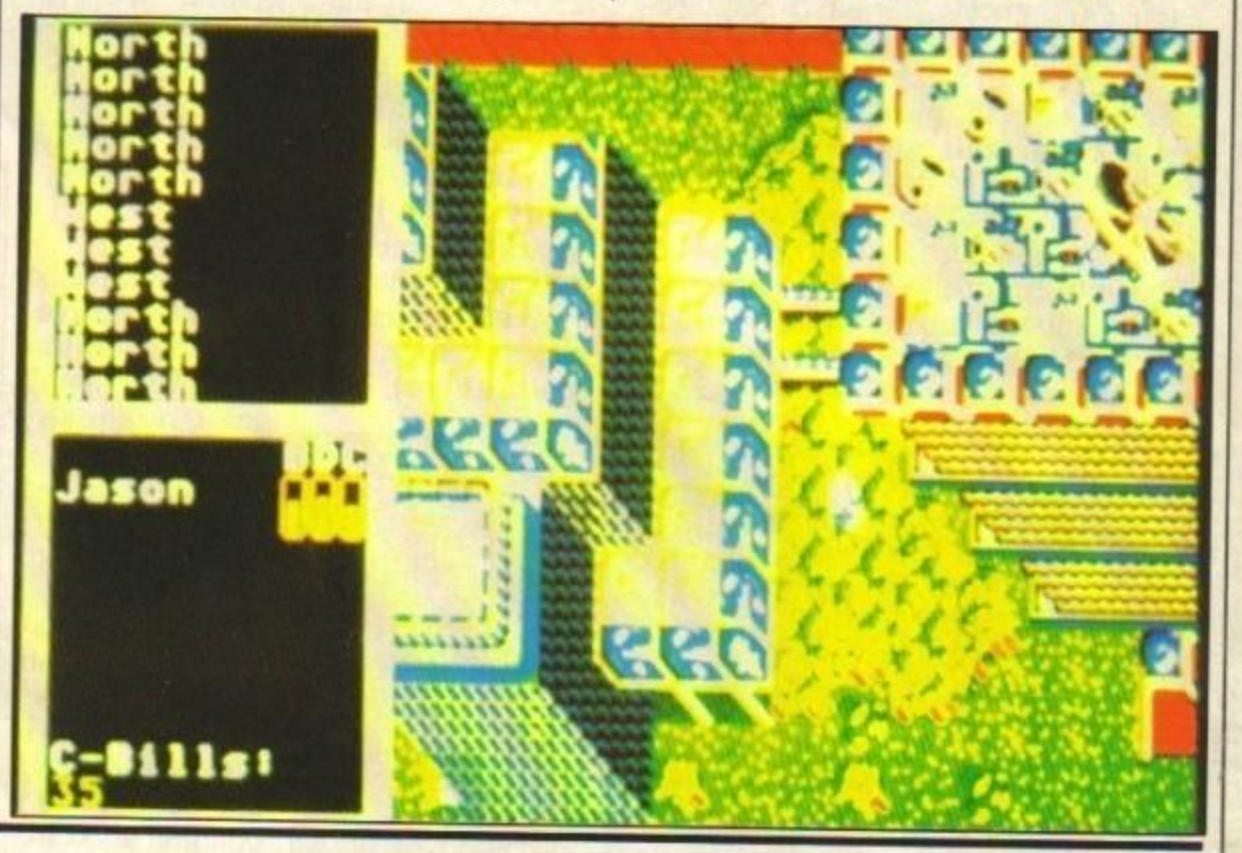
In questo microcosmo Jason dovrà cercare di orientarsi al meglio stringendo proficue amicizie, azzeccando investimenti finanziari, continuando sempre a studiare presso il Centro di Addestramento per poter diventare pilota di 'Mechs.

Quando Jason avrà raggiunto un certo grado di maturità e indipendenza, e soprattutto dopo aver ampliato il suo bagaglio di esperienze belliche con la serie di test a cui sarà sottoposto, sarà pronto per avventurarsi all'esterno della città (anche perché a volte questa viene completamente rasa al suolo da raid nemici). A questo punto Jason avrà davanti a sé quattro milioni di locazioni (parole del manuale!) da visitare, che non sono una sciocchezza.

In effetti il gran pregio di questo gioco è la vastità, come si richiede proprio a un RPG, e anche nelle sue sequenze animate mantiene caratteristiche da gioco da tavolo; infatti i combattimenti si svolgono secondo determinate opzioni prestabilite per muoversi, colpire e magari fuggire. Tutto questo con osservanza dei classici turni che forse fanno sentire un po' vincolato il giocatore dato che sottraggono molto all'azione vera e propria, ma se siete degli appassionati vi piacerà comunque. Se non lo siete vi sorgerà spontanea la domanda (sarebbe un ottimo elemento da discutere nella posta): fino a che punto un RPG che viene trasposto su un computer deve mantenersi tale? Ai lettori l'ardua sentenza.

ST

Globale 81%



E' L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000. Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Am

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Panther Games'

FIRE BRIGADE

(Amiga - SOLO 1Mbyte)

The Games machine STAR PLAYER

L'Operazione Barbarossa, l'offensiva tedesca in Russia, si era dimostrata una mossa sfortunata, rispecchiando l'invasione e la seguente ritirata di Napoleone Bonaparte. Con la battaglia di Stalingrado, quella di Kiev era risultata una delle più cruciali, ma questa volta i tedeschi erano sulla difensiva. Le forze sovietiche della 3^ divisione carri armati diedero il via ad una spinta massiccia da Mosca, al nord, fino a Rostov, a sud, l'obiettivo era quello di dividere le forze meccanizzate tedesche e tagliar fuori qualsiasi unità avanzata presente, mentre si cercava di impedire ai tedeschi di

catturare la città di Kiev. Le implicazioni strategiche della città erano le più importanti, allora, sul fronte Orientale della guerra. L'inizio dell'attacco sovietico e la posizione difensiva dei tedeschi sotto pressione è la situazione considerata da Fire Brigade. Di fronte all'attacco, il comandante della divisione Gruppo Sud, il Maresciallo von Manstein, manda la fire brigade (letteralmente: pompieri, quindi squadra speciale per le situazioni calde) del titolo, il 48^ Panzer Korps, nella mischia. Fire Brigade si occupa del conflitto in tre momenti diversi: gli iniziali attacchi frontali del 3 novembre, l'impegno su tutti i fronti della metà del conflitto (fino al 15 novembre), quindi il contrattacco finale attorno al 5 dicembre. Viene fornito un tutorial basato sulle battaglie del 15 novembre per i principianti.

Gli antagonisti in questa area del Fronte Orientale sono il comandante tedesco Hoth ed il generale russo Vatutin. Entrambi i settori possono venire conquistati, ma i tedeschi se la passano peggio, in generale, avendo posizioni difensive poco stabili per affrontare l'ondata dei carri sovietici. I diversi Panzer Korps e Infantry Korps hanno i propri Quartier Generali, che controllano le proprie forze, ed è attraverso i QG che gli ordini vengono fatti pervenire ai Panzer, Panzer Grenadiers (trasporti truppe), alla fanteria, alle unità aereotrasportate, alla cavalleria e all'artiglieria — i Russi hanno forze equipaggiate in modo simile, anche se attaccano su tutti i fronti con un gran numero di riserve Stavka e rinforzi che sostengono i continui attacchi. All'inizio di ogni turno, come comandante, potete scegliere di vedere (REVIEW) gli ordini e i piani del vostro staff (prendendovela comoda e lasciandoli fare) oppure aggiornare (UPDATE) i piani e coinvolgervi veramente. Questa distinzione proprio all'inizio fornisce ulteriori livelli di difficoltà all'interno dei 3 livelli di abilità.

Il sistema di controllo è basato su menu attivati con il mouse. Un pannello con lo status occupa il lato sinistro dello schermo mentre la mappa tattica dell'area è al centro. E` attraverso i menu che i comandi vengono eseguiti ma è la sfilza di 13 icone in basso che permette il comando diretto. Con le icone le unità possono essere analizzate (sia le nemiche sia le alleate), si possono fissare degli obiettivi per le varie forze (attraverso il loro QG), trasferire delle unità, utilizzare le riserve. E' anche possibile ordinare a delle unità di assaltare, difendere, trattenere, ritardare gli attacchi da parte delle unità nemiche, inseguire unità nemiche in ritirata, e avanzare a marce forzate verso dei punti precisi, se necessario (ma attenti! la fatica diventa un fattore importante se non si mantengono intatte le unità). E' anche possibile rifornire le unità attraverso un sistema stratificato, tecnicamente impressionante, di approvvigionamento — dal magazzino militare i rifornimenti passano attraverso i QG fino alle unità individuali, secondo un sistema di richiesta/priorità. Superata l'iniziale confusione causata da una massa di icone e opzioni, troverete che, sotto sotto, Fire Brigade è un gioco relativamente semplice da controllare. Il livello avanzato di gioco è molto ben curato, con tre livelli di difficoltà che mettono veramente alla prova il vostro coraggio, in 3 scenari che ricreano diversi momenti della battaglia. Una volta che tutte le mosse sono state fissate è i programma che conduce la battaglia, che è accompagnata da buoni effetti sonori. Tra le caratteristiche di combattimento, c'è la possibilità di far intervenire l'artiglieria, ordinare cariche di fanteria e scaramucce di sostegno. Catturando i ponti si stabiliscono dei forti punti di appoggio che sono molto utili quando si tratta poi di spostare materiali e rinforzi. Sia caccia sia bombardieri fanno parte delle forze aere di sostegno e vi danno la capacità di ostacolare l'avanzata del nemico o effettuare bombardamenti.

La lista dei fattori e delle opzioni a disposizione del giocatore è completa, pochi sono i dettagli non considerati nell'intento di ricreare la situazione di combattimento a livello di brigate. Notevole è la quantità di dettagli che è stata inserita nel gioco (ne è prova il fatto che sia per l'Amiga da 1Mb!). L'esecuzione è ben fatta. Il mio solo appunto è che avrebbe potuto soffermarsi un po' di più sulle singole unità. Per il resto è un gran gioco che copre un terreno di battaglia particolarmente duro, ricreato con un'incredibile abbondanza di dettagli.

Amiga

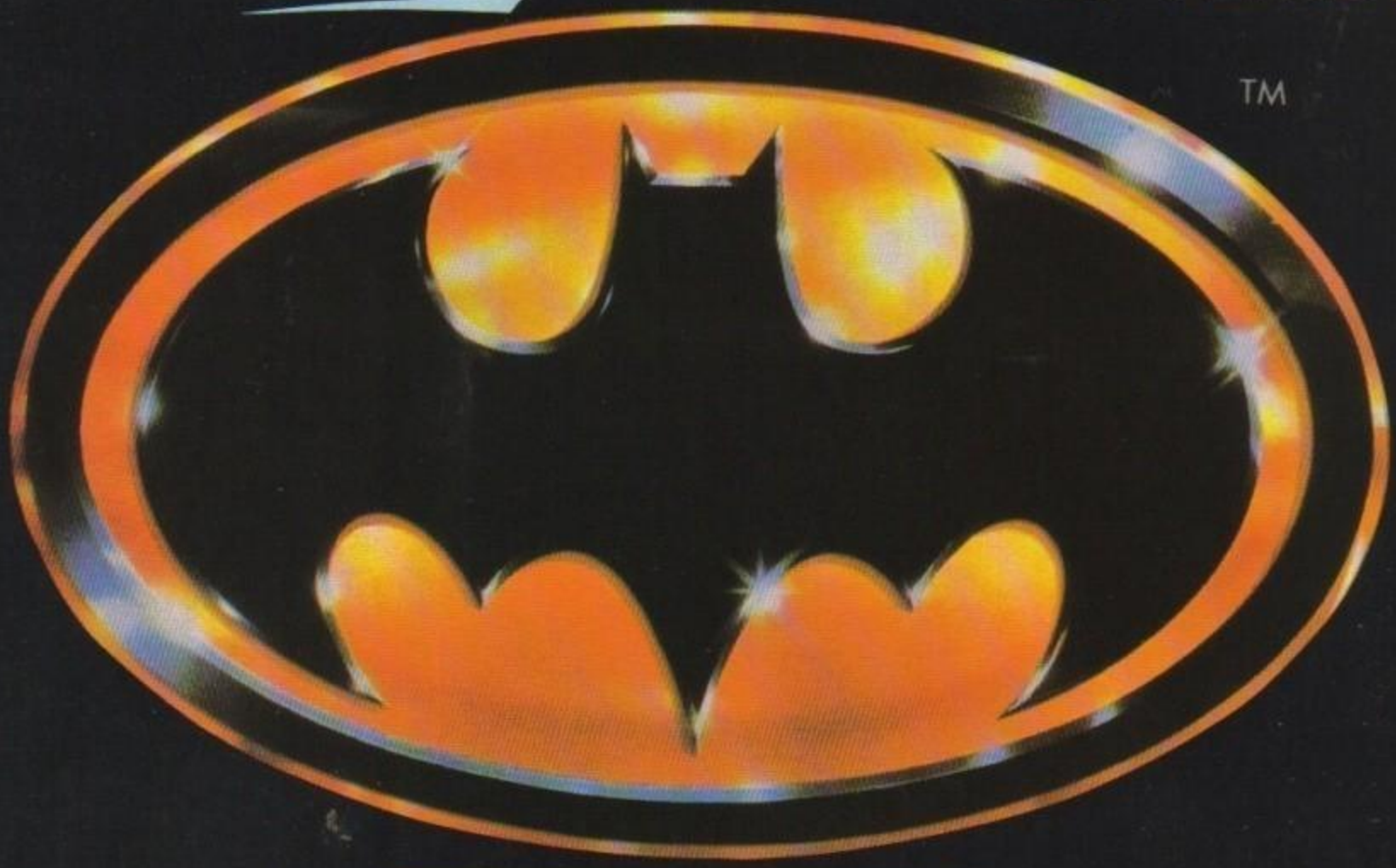
Una ricostruzione molto realistica della battaglia di Kiev, uno dei giochi più impegnativi attualmente in circolazione.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WATCH YOUR SCREEN – SEPTEMBER



TM & © 1964 DC Comics Inc.

☞ ABBIAMO BISOGNO DI TE!

Sei convinto di avere del talento, ma nessuno se ne accorge?

Sei convinto di potere realizzare delle cose favolose, ma nessuno ti incoraggia?

Ti sei mai chiesto perché in Italia non esistono Software House che producono videogiochi?

Da oggi la tua vita può cambiare!!!

Abbiamo deciso di dare filo da torcere all'Europa dei videogiochi!

Cerchiamo:

- Ottimi programmatori in linguaggio C ed assembler 68000, 8086, 6502
- Ottimi artisti capaci di sfruttare al massimo i package grafici per Amiga, Atari ST, IBM PC, Commodore 64.
- Musicisti "informatici", capaci di estrarre il massimo usando il minimo di RAM.

Se credi di essere veramente in gamba, scrivi oggi stesso a:

SC srl
Via Mazzini 12
21020 Casciago (VA)

STA PER NASCERE UNA STELLA:
IL VIDEOGIOCO ORIGINALE ITALIANO!

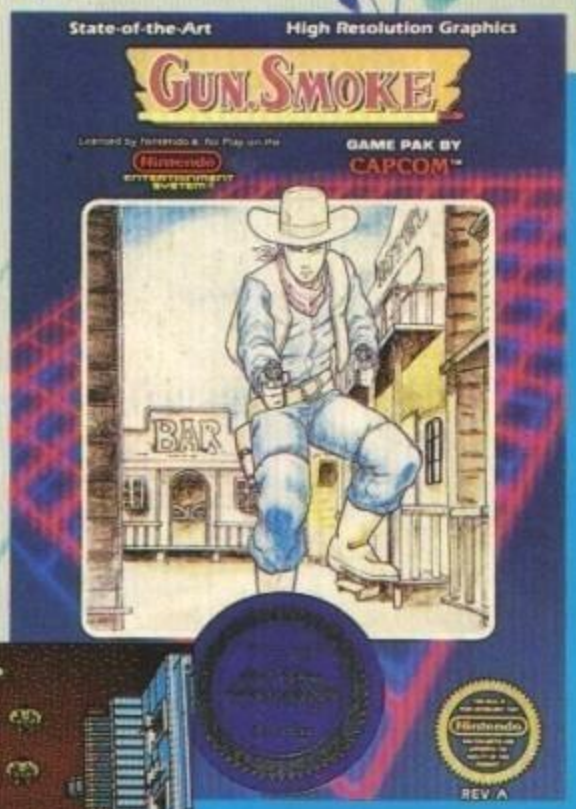
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO news

Anche questo mese abbiamo provato tre nuovi videogiochi Nintendo che ora vi presentiamo.



• GUN·SMOKE. Benvenuti nel vecchio West! Sono i tempi della "febbre dell'oro", e una cittadina mineraria è in mano a banditi senza scrupoli. Billy Bob, il nostro eroe, la deve ripulire. Può contare solo su se stesso, e con quattro diversi tipi di armi deve affrontare ogni sorta di pericolo. Ci sono 6 livelli diversi, con difficoltà sempre crescenti, ciascuno presidiato da un bandito. Sparatorie e agguati si susseguono a ritmo incessante e diventano sempre più complessi. Vince il videogiocatore più veloce del West!

• GHOSTS'N GOBLINS. Una bellissima principessa è stata rapita dal Diavolo, e un valoroso cavaliere è pronto a combattere per liberarla. Demoni, dragoni, giganti e zombie: sono alcuni dei nemici che si incontrano lungo il percorso. Per questo i riflessi devono scattare all'improvviso, in tempo reale! Per attraversare i 7 diversi livelli di gioco bisogna far ricorso all'astuzia e al sangue freddo. E giunti alla fine, il Diavolo in persona è in agguato: sarà uno scontro memorabile e spaventoso!

• TROJAN. Eccoci proiettati in un'epoca antica. Trojan è un mitico guerriero, esperto di arti marziali, che combatte con spada e scudo. La sua missione è liberare la povera gente tenuta prigioniera da un re malvagio. Questa volta gli schemi da superare sono 7: ad ogni passo nemici sempre più forti sbarrano la strada. Per poter sopravvivere, Trojan deve scoprire segreti nascosti, evitare stanze della morte e ricercare bonus energetici. Al minimo errore è spacciato! Un gioco avvincente per eroi solitari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

GRADIUS

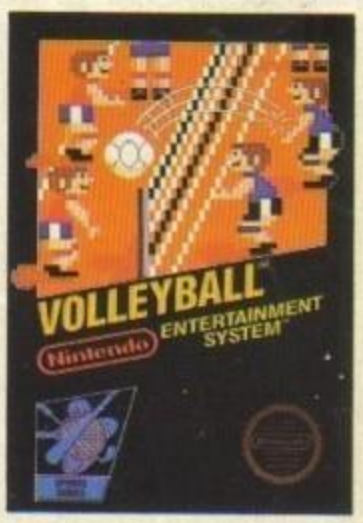
Un intero pianeta è minacciato dagli amebici guerrieri di Bacterion. Come evitare il disastro ecologico? Attaccando la loro superfortezza; per raggiungerla con il tuo prototipo di caccia aerospaziale devi rubare le capsule di potenza del nemico. Passerai attraverso sette stadi, sette mondi sempre nuovi e diversi in cui le difficoltà saranno sempre maggiori. E se riuscirai ad arrivare al centro dell'impero di Bacterion potrai forse salvare il pianeta Gradius.

SLALOM

C'è forte tensione negli attimi che precedono la partenza. La concentrazione è al massimo. Via! Gli sci volano sulla neve, hai già superato le prime porte. Ma attento! Non sarà una discesa facile. Disseminati qua e là, ostacoli a non finire, sempre piú impegnativi. Ti abbiamo preparato 24 piste, tutte diverse, tutte entusiasmanti.
Tra un'acrobazia e l'altra, dai un'occhiata al tempo.
Per vincere devi tagliare il traguardo battendo i 24 tempi record.

VOLLEY BALL

Sai giocare a pallavolo? Speriamo di sí. E speriamo anche che tu sia veramente bravo, perché a questo torneo partecipano le 7 migliori squadre del mondo. Gareggia con un amico o contro il computer. Sei tu il capitano della squadra: da te dipende il risultato dell'incontro. Dopo la battuta d'inizio, colpisci la palla come vuoi. Schiaccia! Tuffati! Salta! Devi lottare su ogni punto. Tecnica e determinazione sono indispensabili.
Buona fortuna!



MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON VS F-16 COMBAT PILOT

SCONTRO DI TITANI?

L'F16 Fighting Falcon della General Dynamic è probabilmente la cosa più simile all'X-Wing di Luke Skywalker mai costruita prima d'ora. Un piccolo, economico (!?!) caccia che consiste di un telaio avanzato con un potente motore e una bolla di plastica sopra. Relativamente semplice da manovrare e da mantenere, è il miglior caccia di piccole dimensioni del mondo.
Il primo simulatore di F16 fu Falcon **della Spectrum Holobyte che in un paio di settimane è schizzato in cima alle classifiche. Circa un anno dopo un data disk è uscito con il nome di Mission Disk One che migliora radicalmente il gioco giusto in tempo per confrontarsi con il tanto atteso** F16 Combat Pilot **della Digital Integration.**
I programmatori inglesi della Digital Integration hanno una reputazione notevole, ma possono battere gli Yankees in una simulazione di un jet americano?

Tutti e due i simulatori sono ambientati più o meno nell'Europa Centrale (stiamo parlando di F16 Combat Pilot e il Mission Disk di Falcon, in Falcon vero e proprio c'erano le piramidi: qualcuno ha mai visto delle piramidi che ne so, vicino ad Abbiategrasso? NdT) ma nessuno dei due programmi specifica il nome dello stato... che ne so, magari l'Albania ha dichiarato guerra!

Lo scenario di Falcon mette una piccola base aerea contro una moltitudine di nemici sparsi per una mappa relativamente piccola. Si può scegliere qualsiasi delle 12 missioni disponibili contro cose tipo ponti, fabbriche, strade, carriarmati e MiG-21. Il nuovo Mission Disk aggiunge unità di trasporto, treni, depositi di munizioni, MiG-29 e dodici altre missioni. Ci sono cinque livelli di abilità che vanno da "rimbalza-sul-terreno" a Colonnello, dove l'F16 è fragile da matti. Si può scegliere quanti MiG ti possono attaccare alla volta, fino a un masimo di tre.
Una nuova possibilità offerta dal Mission Disk è il collegamento delle missioni in modo di offrire una missione globale. A differenza dell'originale, dove il gioco ripartiva da capo ogni volta che si atterrava, qui se fate esplodere una fabbrica rimane distrutta anche nelle missioni seguenti. L'obbiettivo finale è cancellare completamente dalla mappa il nemico in modo di proteggere la base dalle invasioni e c'è lo stesso la possibilità di cambiare il livello ad ogni atterraggio come tutti gli imbroglioni saranno felici di constatare.
Nel prodotto della Digital Integration il pilota è considerato come qualcuno che ha già fatto pratica con i simulatori di volo, infatti il modo di pratica può risultare alquanto inutile se non si ha almeno un minimo di esperienza. A parte gli atterraggi e il volo libero ci si può impratichire nelle cinque missioni: Scramble — intercettare i MiG, Hammerblow — distruggere le forze aeree del nemico, Deepstrike — un "misto", Tankbuster — distruzione di carriarmati e Watchtower — pura osservazione.
Quado avete fatto abbastanza pratica si può andare nel modo allenamento in cui dovrete finire le cinque missioni proposte prima. Una volta completate le missioni avrete la possibilità di andare in modo Operation Conquest, il gioco vero e proprio. Qui prendete il ruolo di un Capo-squadrone in tempo di guerra che, oltre a far volare il propri aereo, può mandare altri quattro F16 in missioni svariate contro bersagli di vostra scelta attraverso una mappa globale. Ciò aggiunge un sacco di realismo e un bel po' di strategia.
Come in Falcon si può ridurre il numero di veicoli nemici mandati contro di voi semplicemente distruggendo le fabbriche ma ci sono molte più costruzioni così che sia impossibile fermare la produzione distrugendo una sola Fabbrica come in Falcon. La mappa di Combat Pilot è molto più estesa della mappa di Falcon — avrete bisogno di fare rifornimento solo per attraversarla! L'effetto del bilanciamento delle forze è superbo — se i nemici distruggono le vostre postazioni SAM (Surface to Air Missiles — missili aria-terra) i MiG diventano un serio problema.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OK, basta con le chiacchere. Vediamo di tirare le somme. I piloti di Falcon saranno capaci di decollare molto facilmente — ci si può alzare in una manciata di secondi. Nei livelli bassi l'F16 è estremamente duro da mandare in stallo e il motore è super potenziato permettendo partenze estremamente rapide e ridicole. Nel livello Colonel le cose sono davvero più difficili — decollare con un carico pesante impiega un sacco di tempo, i controlli diventano difficili e ci sono un sacco di inconvenienti.

L'aggiornamento dei vettori è molto veloce insieme alla risposta dei comandi. La presentazione grafica è generalmente di prima classe; una delle parti più impressionanti di Falcon è l'opzione delle viste esterne. Non così utile per gli atterraggi, ma utile per far ripetutamente dire "wow!" ai vostri amici. Ecco poi la vista dal satellite con tanto di zoom.

Purtroppo, la distanza è mal gestita — pali del telegrafo, strade e cose del genere possono essere viste anche a ottomila metri che in teoria non sarebbe possibile.

F16 Vombat Pilot è tutto un altro genere. Mentre potete guardare dietro e di fianco, non ci sono viste esterne e la grafica è più semplice. Fortunatamente c'è il sistema LANTRIN da usare al buio che amplifica la luce e offre una visuale in verde del mondo esterno in stile "film di fantascienza". Ad ogni modo, l'attrazione principale è la profondità di gioco. Nel vostro primo volo, la pista dell'areoporto vi sembrerà troppo corta, i controlli troppo rigidi e una sola vita insufficiente. I fans della DI accetteranno questo dicendo che così è più realistico (e non potete non essere d'accordo).

Nel combattimento ancora Falcon segna in presentazione — i MiG sono tremendi, mentre gli attacchi da terra sono accolti con un boato stereo di un lancio di un missile e colorate esplosioni. Un'altro punto a favore è l'intelligenza dei MiG. I MiG-21 non sono troppo un problema una volta che li si conosce, ma i MiG-29 sono degli ossi duri abili nel combattimento ravvicinato e precisi con i mitragliatori.

Gli attacchi da terra di Combat Pilot sono accompagnati da un paio di effetti sonori e dei missili in velocità crescente. Il fuoco dei mitragliatori è molto preciso. Piloni, cespugli e alberi sparsi per terra mancanti però da Falcon sono una bella trovata. Volare sopra le installazioni nemiche è veramente divertente anche se sono ben distanziate tra loro. La varietà è presentata da una moltitudine di bersagli diversi che però non sono così belli come quelli di Falcon.

CONCLUSIONI

La principale forza di Falcon è la presentazione grafica e il gran numero di livelli di abilità. Crederete veramente di combattere per la vostra vita e il livello "1st Lieutenant" significa che anche gli amanti dell'azione arcade si divertiranno. Il Disco Missione non solo aggiunge ulteriori missioni ma anche un'azione a lungo termine di cui si sentiva la mancanza. Dalla parte del portafogli bisogna dire però che ci potevano pensare prima (tra Falcon e Mission Disk si spende una cifra!).

Per quasi la metà Combat Pilot manca di definizione grafica, ma supplisce con una profondità di gioco da rivaleggiare con Elite. Prima che si possa solo combattere sul serio ci sono cinque missioni di allenamento da completare. Ecco poi la strategia che permette di pianificare il volo di altri quattro caccia oltre al proprio. Le dimensioni della mappa e le capacità del nemico sono formidabili e se completate il tutto il nemico torna più cattivo! C'è anche l'opzione uno contro uno come in Falcon se si hanno due Amiga collegati (in Falcon però andavano bene anche due ST, due Mac, un Amiga e un Mac, un ST e un Mac, un Amiga e un ST). Gli amanti dei simulatori lo adoreranno, ma gli altri lo troveranno un tantino difficile per cominciare. Tutti e due i programmi meritano ampi riconoscimenti. Peccato però che Falcon abbia così bisogno del Mission Disk, mica siamo tutti dei De Paperoni.

■ Tr. M. A.

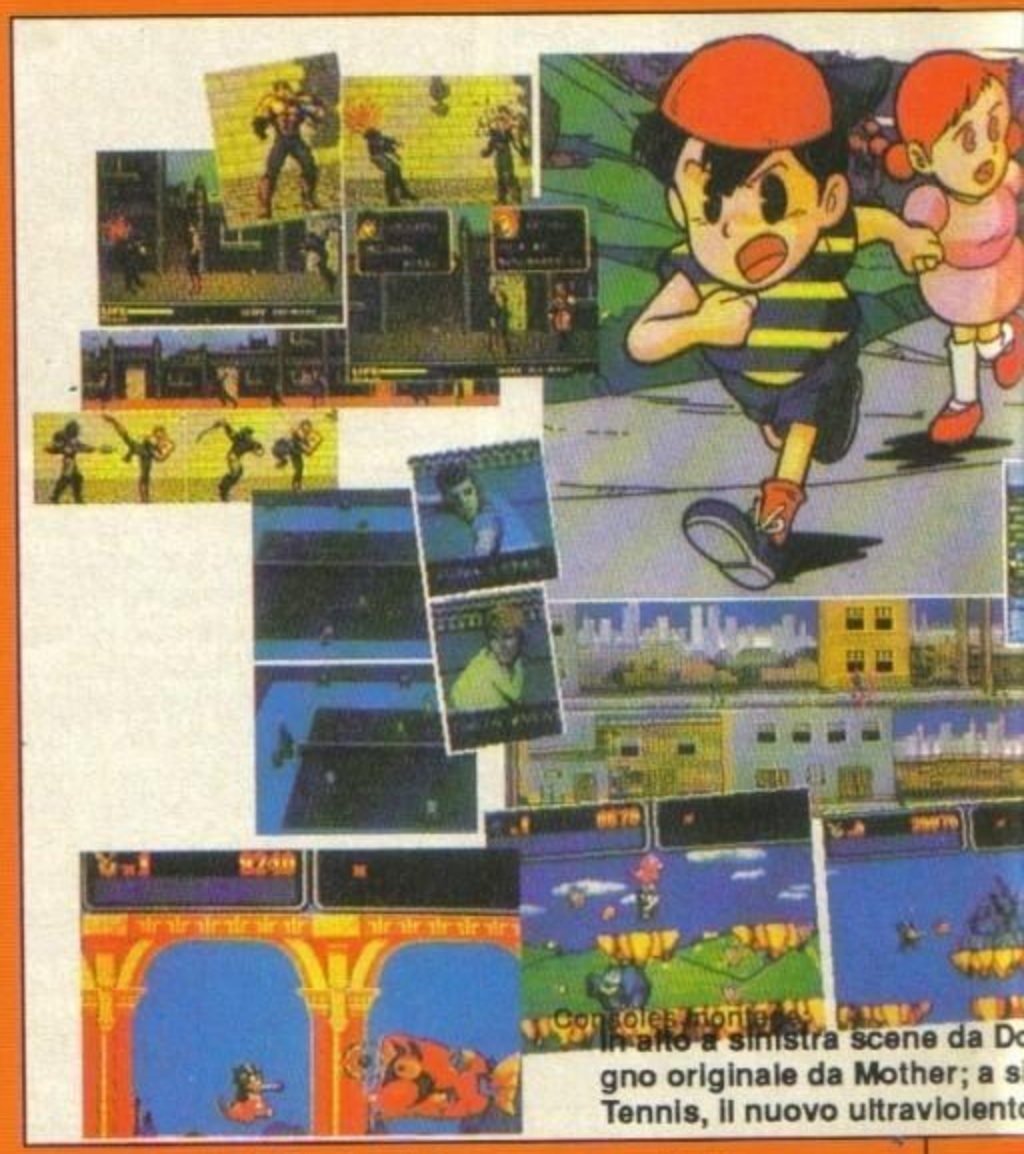
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN

お京東

Il Game Boy è già condannato? Perché un vivace fumetto si sta trasformando in un gioco per computer? Tener d'occhio il futuro vuol dire spesso tener d'occhio il continente. Shintaro Kanaoya riferisce tutto quello che c'è di nuovo e interessante nel Giappone dei giochi da console.



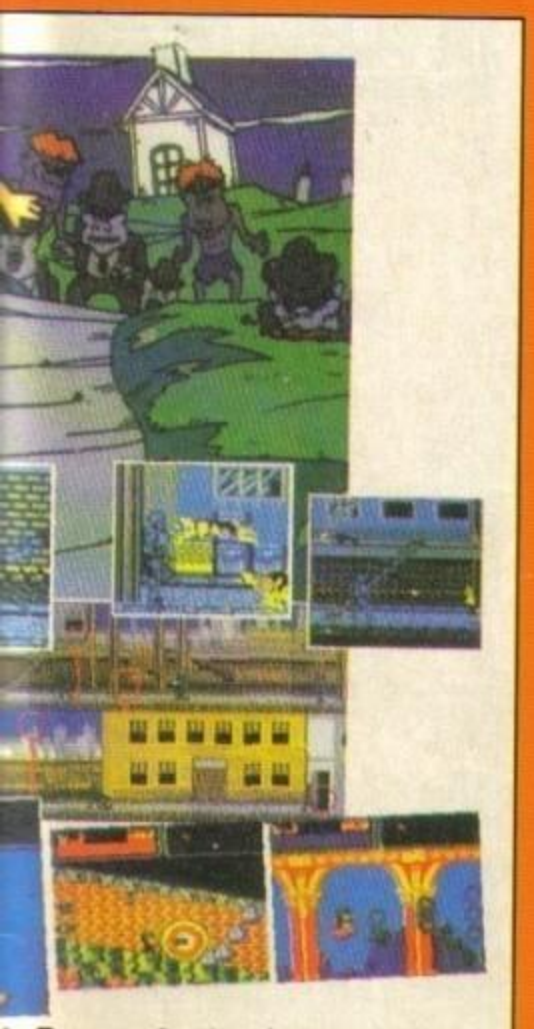
In alto a sinistra scene da Do
gno originale da Mother; a si
Tennis, il nuovo ultraviolent

Bentornati. Questo mese, vorrei cominciare con alcune notizie che potranno spingere tutti voi futuri possessori di PC Engine a comprare un'unità CD ROM. La Hudson, artefice di R-Type, sta considerando l'idea di ridistribuire R-Type, ma questa volta su CD ROM. Dicono che in questo modo saranno in grado di mettere tutto il suono originale dell'arcade più l'intero gioco su un solo CD.
Questo sembrerebbe inutile, visto che quasi tutti i possessori di PC Engine hanno già senza dubbio la conversione originale, o per lo meno l'hanno provata, che era quasi perfetta.
Un modo migliore di usare la CD ROM sembrerebbe essere quello per Altered Beast, che verrà distribuito sia su ROM card sia su CD. Sembra che la versione CD sarà molto (ma molto) meglio.
La versione CD uscirà un mese prima e conterrà tutta la demo e la nusica dell'arcade machine. Avrà anche un prezzo più basso, i possessori di ROM card ci perderanno da ogni punto di vista - ma quando si pagano quasi 200 sterline per una unità CD ROM ci si aspetta una qualità migliore.
A proposito di prezzi, l'ex Primo Ministro giapponese Takeshita ha imposto una nuova tassa su quasi tutti i prodotti in Giappone. Questo naturalmente comprende i computer e tutti gli accessori. Quindi i prezzi saliranno. Ma non preoccupatevi. La tassa è solo del 3% e visto che l'imposta sul reddito è stata abbassata e che, in Gran Bretagna la VAT (IVA) è un incredibile 15%, non c'è in realtà molto di cui preoccuparsi. I giochi aumenteranno di circa 70 pence e il PC Engine di 3 sterline.
Per tornare ad argomenti più interessanti... Mahjong, il popolare gioco cinese per quattro giocatori, dove mattoncini con diversi disegni vengono pescati e scartati fino a che un giocatore riesce a completare una mano, verrà fatto uscire per l'Engine, sotto forma di Mahjong School.
Niente di molto interessatne fin qui, ma il gioco contiene un aspetto nuovo. Usando i soliti favoriti, sesso e violenza, è stato trasformato in una specie di strip poker, solo con il mahjong. Ha ottenuto un grande successo negli arcade, dove era relegato negli angoli più bui e nascosti. La violenza? Viene fornita giocando contro un avversario azionato dal computer. Quando si vince, si vede un pugno sfondarne la faccia in primo piano. Alla fine, questo tizio ha un aspetto peggiore di Rocky alla fine del film omonimo (o anche all'inizio, per quello!).
Sempre per il PC Engine, che sta gradualmente soppiantando il Nintendo 8 bit mentre quest'ultimo perde colpi, potete aspettarvi la distribuzione di questi giochi tra poco: Jack Nicklaus Golf, Wonder Boy 3: Monster Land (solo su CD), Shinobi, Power Drift, Knight Rider Special - fondamentalmente la versione Nintendo, però sull'Engine - e Xevious 2.
Una conversione che sono impaziente di vedere è quella di City Hunter. E' basata su un personaggio di fumetti, ottimo combattente, freddo come il ghiaccio, e incredibilmente terrificante con la sua arma preferita, la Colt Python. Un po' come "Un giustiziere a New York", ma più giovane (ci vuole poco), dovrebbe occuparsi dei diversi casi che gli vengono proposti da persone disperate che hanno letto il suo annuncio,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

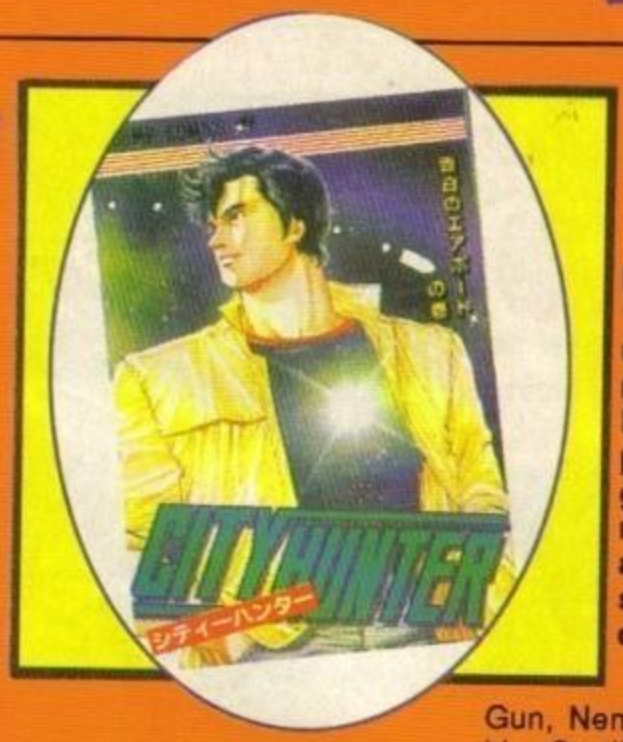
http://www.oldgamesitalia.net/

JAPAN



...le Dragon 2; alto destra: il dise-
...in basso: Evert e Lendl in World
...oboCop e Super Wonder Boy 2

ma la maggior parte delle volte finisce col fare la guardia ai corpi di giovani ragazze, ovviamente bellissime.
L'arte è eccellente e lo humour audace. Sarà interessante vedere se i programmatori sono riusciti a riprodurre sullo schermo le caratteristiche del fumetto. City Hunter è un bipede molto provocante e quando ci sono delle gonnelle in giro perde la testa. Possiede anche una schiena piuttosto larga, che è così potente da riuscire a fermare i numerosi colpi che riceve. Attualmente è presente nel settimanale più diffuso in Giappone. Se ne avete la possibilità procuratevi un volumetto di storie. Morirete dal ridere, garantito. Tra parentesi, è prevista anche una conversione dell'arcade Atomic Robo Kid.
La Nintendo si rifiuta di morire tranquillamente. Due grandi giochi di quest'estate sono Dragon's Quest 4, conosciuto negli USA come Dragon Warrior, e l'asso della Nintendo: Mother. E, sorpresa delle sorprese, ha le stesse avvertenze degli ascensori: vietato l'uso ai minori di 12 anni non accompagnati. Dio, dammi forza!
Hostages, programmato per novembre, non sembra un granché. Double Dragon 2, tuttavia, è qualcosa di completamente diverso. L'originale, che ci crediate o no, era per un giocatore singolo. E' sorprendente come le società dimentichino il punto di forza di un gioco. DD2 è, fortunatamente, per due giocatori ed è quello che DD avrebbe dovuto essere. In Giappone verrà distribuito in Dicembre.
Qualcuno di voi forse ha sentito parlare di Juzo Itami, un regista giapponese, tra i cui film c'è "Tampopo" (una pellicola di successo molto strana dove la protagonista, Tampopo, proprietaria di un ristorante, intraprende le ricerche per la tagliatella ideale quando un camionista le dice che le sue fanno schifo) e "A taxing woman". Di quest'ultimo verrà fatta una versione dalla Nintendo. Scommetto che non vedete l'ora!
Molto più eccitante è RoboCop. Forse con la migliore grafica mai prodotta dalla Nintendo, sembra che il gioco batterà la versione arcade, Robo può ora dare pugni, chinarsi, difendersi e usare tre tipi di arma. C'è anche la possibilità di esercitarsi al tiro al bersaglio. Questo potrà spingervi, se avete un Nintendo, a rispolverarlo e giocare con RoboCop. Non aspettatevi una distribuzione sul mercato inglese, almeno fino alle prossime Olimpiadi Marziane. Potete sempre sperare, però.
Per finire, sul Nintendo c'è World Super Tennis che ha tra i protagonisti due giocatori che forse speravano di andare oltre le semifinali a Wimbledon, Chris Evert e Ivan Lendl. Aspettatevi anche: Splatter House, che sembra



In tutto il suo 'fascino' di ultraviolenza nascosta, il City Hunter — eroe dei più letti comics giapponesi del momento — arriverà presto sugli schermi dei computer

stranamente carino; Top Gun: The Second Mission; e Mole Killing. A proposito di quest'ultimo, forse avete visto quelle strane macchinette nei Luna Park, dove delle piccole talpe di plastica fanno capolino e dovete colpirle con un martello sulla cocuzza (protezione degli Animali, siete avvertiti!). La versione Nintendo usa un tappetino, non dissimile da quello di Family Trainer (il tappetino sul quale si correva ed un omino sgambettava con voi sullo schermo, ricordate?). Viene fornito anche un martello, per i crudeli e sadici spiaccicatori di talpe.
Al recente Tokyo Toy Show, come dappertutto, i giochi tascabili erano all'ordine del giorno. Konami, un forte sostenitore della Nintendo e creatore di Nemesis e altri grandi giochi, sta distribuendo un sacco di giochi per i tascabili: Contra (Gryzor), Top Gun, Nemesis, Double Dribble, Gradius, Skate or Die, e Teenage Mutant Ninja Turtles (bel titolo). Benché siano a colori, la grafica è semplice, e ognuno è dedicato ad un unico gioco. C'erano anche i tascabili Sega: Super Hang On, Thunder Blade e Karnov, sotto il titolo di Game Vision Series (alcuni di questi sono disponibili nel Regno Unito).
Per l'ormai quasi defunta Game Boy c'erano Soko-Ban e Hyper Lode Runner. Vecchi, ma brillanti, specialmente mentre si aspetta il treno o la metropolitana. Oltre a questi c'erano: Golf, Motocross Maniacs, e Battleships. Con il collegamento per due giocatori quest'ultimo potrebbe essere tremendamente divertente.
Allo Show c'era anche una serie di nuove e molto attese periferiche per PC Engine. Hanno tutte un suffisso "booster" e includono un Illustbooster (Illustrazioni), e Printbooster, una stampante

Una selezione delle più esotiche console tascabili disponibili in Giappone

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leonardo, Rapahel, Michaelangelo e Donatello (ogni riferimento...), ovvero le quattro giovani tartarughe ninja

con memoria di caratteri giapponesi e cinesi, così che può servire anche come mini word-processor. Forse farei meglio a spiegare quest'ultima affermazione.

In Giappone, usiamo i caratteri cinesi come pure due alfabeti di base con 50 lettere ciascuno. Ci sono più di 6000 caratteri che sono conosciuti come Kanji. Dato che una macchina per scrivere non può avere 7000 tasti, e neppure 50 per la serie di base (nemmeno in Giappone!), le nostre macchine per scrivere usano gli stessi tasti di quelle inglesi - dando due caratteri di base per ciascun tasto (2x26'52). Così quando si digita una parola, il word processor mostra sullo schermo una scelta di Kanji che possono essere usati per quella parola. Si sceglie allora quello corretto e via! Può sembrare complicato, ma una volta che si è capito il sistema è abbastanza facile. L'Illustbooster e il Printbooster sono noti insieme come Core Unitm e sono in realtà una tavoletta grafica e una stampante. In più c'è un modem. Il progetto prevede la possibilità di giocare, di ordinare la spesa (proprio come in Son-Son II, ma sul serio), e di controllare le quotazioni in borsa.

PC Engine, il vostro computer per la gestione familiare. Non ci sarà più bisogno di uscire di casa!

Come si è detto, il sistema di batterie di riserva (back up) della Hudson sembra si chiamerà The Voice of Heaven 2 (devo essermi perso il primo). Si dice che anche la NEC ne stia preparando uno. Nome? (non molta fantasia qui) Backup Booster.

E questo è tutto, o quasi, visto che Afterburner potrebbe uscire su CD ROM per la FM Towns (e costando circa 1600 sterline non mi vedrete certo comprarne uno per recensirlo!). Il prossimo mese sarò sulle strade del Giappone per redigere il più grande servizio giapponese per la migliore rivista. Sfortunatamente dovrò far posto a Marshal "Dollarone" Rosenthal nel prossimo numero, visto che vi porterà il suo supplemento di 8 pagine sugli sviluppi americani. Girate il mondo con TGM e sayonara.

■ Tr. L. Meneghini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

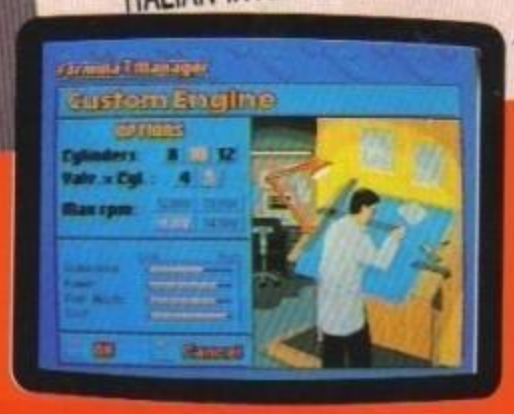
F.1 manager

POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



SIMULMONDO S.R.L. - VIALE BERTI PICHAT, 26 - 40127 BOLOGNA (ITALIA) - TEL.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM SALA... GIOCHI

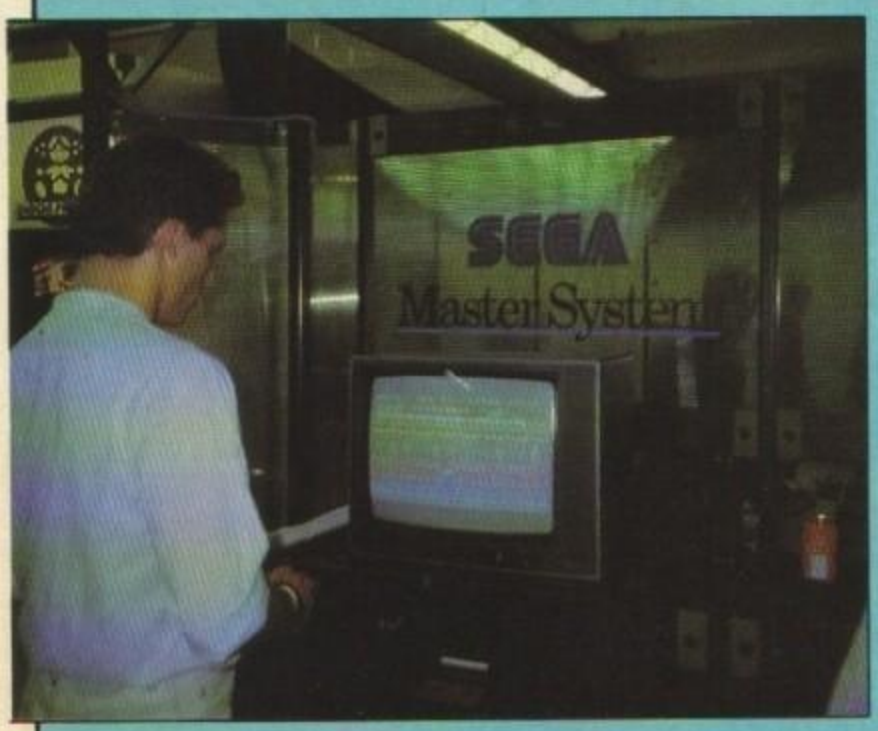
(il titolo è scemo, ma la fiera è stata uno sballo!)

Protagoniste, come in tutti gli show del 1989, le console: ecco gli stand delle due marche concorrenti più agguerrite (indovinate un po'...)

UN APPUNTAMENTO DAVVERO SIM...PATICO!

di Stefano Gallarini

Ce l'abbiamo fatta. Siamo tutti ancora vivi dopo questi 5 giorni davvero incredibili. E se volete sapere cosa è successo dietro le quinte del nostro stand continuate a leggere.



Il SIM HI-FI, Salone Internazionale della Musica e dell'Alta Fedeltà, nasce 23 anni fa per creare un importante punto d'incontro fra musicisti più o meno professionisti e Produttori di strumenti musicali. Un appuntamento che nel corso degli anni si è rivelato un vero e proprio punto di riferimento europeo per quanto riguarda il mondo dell'HI-FI, della musica e, oggi, dell'elettronica. Sì, perché a quella mostra nata nel 1966 e dedicata ai soli strumenti musicali, si è affiancata negli ultimi anni la scienza elettronica che con sé ha portato computer e strumenti rivoluzionari.

Oggi quindi, il SIM HI-FI IVES ha aggiunto alla magia della musica, quella del computer e della videoregistrazione.

Quest'anno, inoltre, il SIM ha aperto nel padiglione 7, quello dedicato agli strumenti musicali, una sala interamente dedicata ai videogiochi, e noi eravamo lì ad aspettarvi.

Devo ammettere che l'iniziativa di aprire il SIM al settore dei videogiochi è stata una bellissima idea che Roberto Pinna-Berchet, Segretario Generale del SIM da oltre dieci anni, ha portato avanti con entusiasmo; e questo dimostra che l'interesse per questo tipo di cose non è strettamente legato all'età.

Una manifestazione dell'audiovisivo, quindi, ma anche un modo per conoscere persone con interessi simili, passioni comuni e stessi sogni nel cassetto. E inoltre l'aria che circola al SIM è così frizzante e ricca di elettricità che anche i meno giovani si sentono immediatamente più giovani di dieci anni.

C'è da sperare quindi che il SIM diventi un'opportunità davvero internazionale per conoscere non solo le novità del campo audiovisivo, ma anche gli stili e gli atteggiamenti diversi tipici della cultura di ogni nazione, e mi auguro che il 1992 possa trovare in questa bellissima esposizione un punto d'incontro importante.

NOI AL SIM

Devo dire che il primo giorno di apertura ero piuttosto allucinato: lo stand non era ancora stato allestito e la gente era già ai cancelli che aspettava le nove per entrare. Marina, la nostra bella e bravissima standista, si dava da fare come una matta per incollare adesivi, posizionare le copertine e i poster, preparare il bancone, mentre io correvo come impazzito fra la segreteria e lo stand in attesa che gli ultimi mobili venissero montati, luci comprese.

Purtroppo infatti, per strani motivi tutt'oggi oscuri, il nostro stand era fra i cinque che non erano stati ancora completati a inizio fiera. Poco male. Tutti i nostri lettori incappati nell'inghippo delle fasi preparatorie, sono tornati da noi due ore più tardi trovando

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tutto pronto, montato e funzionante.
Dopo aver mangiato un panino e bevuto il caffè, ci siamo ripresi della faticaccia mattutina e tutto il pomeriggio è trascorso tranquillamente. Nello stand, oltre a me e a Marina, c'erano A.J. e M.A. che davano consigli, prendevano nota di tips vari e facevano giocare i visitatori. A loro volta però, appena possibile, correvano nei vari stand Nintendo e Sega per accaparrarsi il posto davanti a qualche gioco di (loro) grande interesse.
Questi 5 giorni sono stati per noi davvero importanti: abbiamo capito quanto ci apprezzate e quanto ci seguite. Lo stand fra sabato e domenica è stato presso d'assalto e Marina ha dovuto incollare al banco un po' di adesivi lasciandone solo uno o due per volta a disposizione dei visitatori, altrimenti sarebbero spariti in un batter d'occhio. Ne abbiamo dati via più di diecimila!
Le riviste (sia Zzap!, sia The Games Machine), sono andate letteralmente a ruba, nel senso che qualcuno proprio le ha rubate. Ma che ci volete fare? C'è chi fa anche queste cose. Oltre a qualche rivista, comunque, un bravo furbone è riuscito a portarsi via New Zealand Story per Amiga, e così si è regalato un originale: ci invii almeno la mappa dell'intero gioco!

I nostri redattori hanno fatto capolino un po' tutti, compresi quelli di altre riviste, e questo ci ha fatto davvero piacere, anche perché, come dicevo all'inizio dell'articolo, il SIM serve anche a far conoscere persone con interessi comuni, qualsiasi lavoro facciano.

CHI E' VENUTO AL SIM?

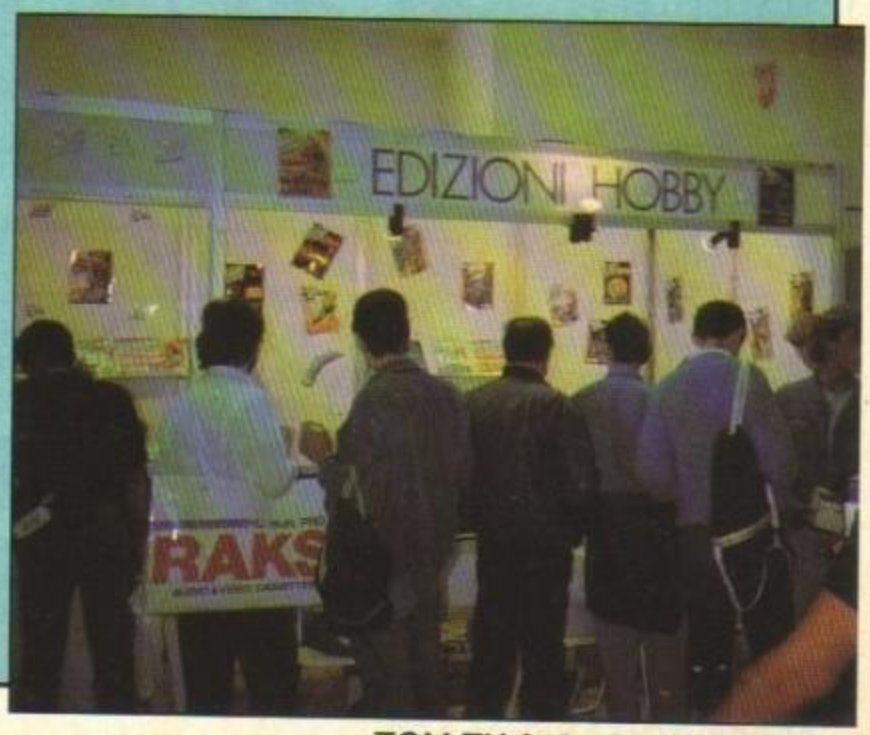
Oltre ai redattori comunque, abbiamo avuto visite molto interessanti. Per primi molti lettori che ci hanno scritto e che finalmente abbiamo conosciuto. Poi molti lettori ansiosi di poter diventare redattori e che stiamo valutando. Poi l'ormai famosissimo (soprattutto per i lettori di Zzap!) Matteo Bittanti, il filosofo. E non dimentichiamo Donatella, il nostro grafico.
Ci sono venuti a trovare anche personaggi dello spettacolo. Arturo Brachetti, un trasformista tra i più bravi (io oserei dire il "più bravo") del mondo, che avrete visto in RAI in "Al Paradise" presentato da Oreste Lionello, o in qualche altra apparizione ai vari Fantastico, o in teatro in una delle sue innumerevoli performance. Oltre che star internazionale anche giocatore assiduo sul computer (ha un Amiga 500).
L'Ingegner Scintilla, ovvero l'altra metà del duo "La Carovana" che, accompagnato da "Giuangi e le sue Giuengive" avrete potuto ammirare (?!?) nell'ultima serie di Drive-In o in TELEMENO di Odeon TV. Appassionato di simulatori di volo (ha un MSX).
Kevin Michael Moore, primo ballerino di molti spettacoli RAI e assiduo solutore di avventure su Amiga (essendo americano non ha grandi problemi con l'inglese!).
Marco Colangelo, importante produttore discografico genovese (sua è la Project Records) e possessore accanito di un Atari ST.
Purtroppo non è potuto venire a trovarci Bonaventura Di Bello, ma i più maligni dicono che, venuto nel giorno dedicato agli espositori, si sia fermato allo stand delle videocassette pornografiche dove sembra che modelle di gran classe si esibissero in performance nuderecce. Ma io so che la colpa è tutta di Zzap! di ottobre che Bonvi stava finendo di preparare.

COSA ABBIAMO VISTO?

Personalmente non ho potuto vedere molto. Appena finivo di parlare con qualcuno subito si presentava un altro e non ho avuto molto tempo a disposizione. Ma appena potevo sgattaiolavo via e andavo a spiare gli altri stand.
Di particolare, innovativo, straordinario (nel mondo dei videogiochi) non ho visto molto. Posso dirvi che la Sega ha montato uno stand molto grande e pienissimo di console tutte funzionanti. Potevate quindi giocare a tutto, con la pistola, senza, o con gli occhiali a 3D.

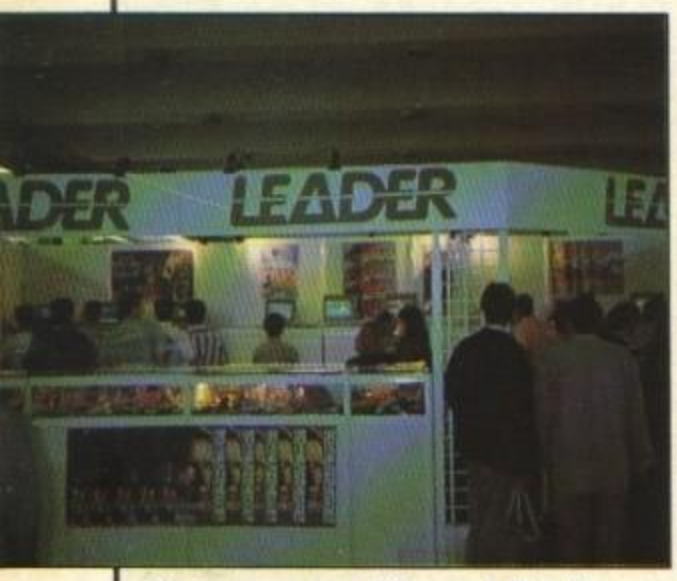
Oltre a qualche rivista, comunque, un bravo furbone è riuscito a portarsi via New Zealand Story **per Amiga, e così si è regalato un originale: ci invii almeno la mappa dell'intero gioco!**

Ma cosa sarà quello stand così affollato... sembra quello di Zzap! & TGM... avviciniamoci...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Qui sopra: Alcuni fra i maggiori importatori italiani del software 'giocoso' e non...

Ma sì, è il 'nostro' stand, e la 'standista' sembra proprio all'altezza della situazione (altro che il poster della Witthaker alla Soft Mail...)

Non mancava una presenza 'importante': uno dei Bitmap Brothers (capisco che al SIM le luci siano un po' intense, ma... la sapete quella di Battiato che fa "C'è chi si mette degli occhiali da sole...")

La Nintendo non è stata da meno e, oltre ai giochi che già conosciamo, ha presentato il futuristico Power Glove e il Power Pad. Il primo è un guanto speciale che permette tramite sensori e microtastiera di comandare un videogioco senza utilizzare pistole, joystick o simili, mentre il secondo è un tappetino che, collegato alla porta joystick, permette di simulare i movimenti delle gambe, ed è adattissimo ai giochi sportivi. Quindi se il gioco richiede che voi corriate... dovete correre davvero!

Purtroppo però non era possibile provare direttamente questi due nuovi congegni. Il Power Glove era indossato da uno standista e non si poteva provare personalmente, mentre sul Power Pad correva ininterrottamente una modella in calza maglia che faceva provare la nuova "fatica elettronica" a chi ne faceva richiesta ma l'unico handycap stava nei piedi dei visitatori che, per non rovinare il tappetino, si toglievano le scarpe. Immaginate un po' voi un piede scalzo dopo aver camminato per ore in fiera... beh, meglio lasciar perdere.

Tra gli altri stand c'erano Amstrad/Sinclair e Atari, mentre mancava completamente Commodore che invece sarà presente allo SMAU.

Oltre alle ditte di hardware c'erano anche la Leader, il maggior importatore di videogiochi in Italia, e la Lago Soft Mail, la più grande organizzazione internazionale di vendita di videogiochi per corrispondenza.

IN CONCLUSIONE

In conclusione c'eravamo tutti, più o meno, e ritengo che quest'edizione del SIM sia particolarmente riuscita, anche per quanto riguarda il settore musicale e, più vicino alla nostra rivista, il discorso MIDI, ovvero la possibilità di collegare al vostro cimputer uno o più strumenti elettronici.

Ne riparleremo presto, e, per ora, gustatevi TGM con tutte le sue belle novità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BULLFROG

Potreste esservi dimenticati che il gruppo di programmatori chiamati Bullfrog sono un gruppo relativamente nuovo. Solo recentemente, con l'uscita dell'eccellente Populous, hanno acquisito la fama di migliori programmatori per 16-bit insieme ai già affermati Bitmap Brothers e Discovery Software. In realtà stanno programmando per i computer a 16-bit già da qualche anno. C'è stata lotta in Redazione per decidere chi sarebbe stato il fortunato ad andare a trovare i simpatici programmatori e portare sulle pagine di TGM la loro storia. Ho vinto io...

ROBA 'TOSTA'

La Bullfrog è una piccola squadra di sei. Fondata da Peter Molyneux e Les Edgar, è in effetti una sussidiaria della Taurus, una compagnia che produce programmi per applicazioni professionali (Acquisition, X-CAD e Adrum) per Amiga. Nonostante i tentativi da parte della Commodore di indirizzare la propria macchina verso il settore professionale, il mercato ha gradualmente deviato verso il software-gioco. Quindi, piuttosto che combattere il trend, è stata creata la Bullfrog per introdursi nel mercato del software da intrattenimento "puro".

L'attuale squadra è composta da Peter Molyneux (programmazione), Glen Corpes (programmazione e grafica), Les Edgar (amministrazione), Kevin Donkin (programmazione), Shaun Cooper (programmazione) e Andy Jones (grafica).

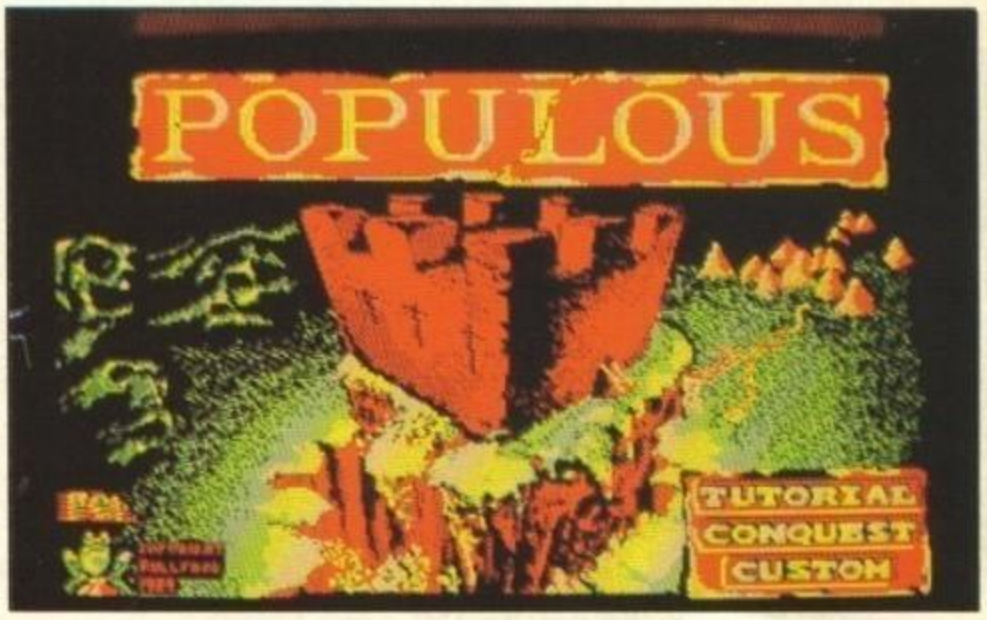
Per acquisire esperienza la Bullfrog ha ottenuto la conversione a 16-bit di Druid II per la Firebird. Al tempo, il manager di produzione della Firebird se ne era appena andato, il gioco ha avuto poca pubblicità nonostante la qualità e non è stato un pieno successo. Il successivo progetto e primo gioco originale, Fusion, necessitò più tempo di programmazione di quanto previsto e fu infine pubblicato dalla Electronic Arts quando praticamente tutti avevano una demo più o meno definitiva. Dopo queste delusioni e superati quasi tutti i problemi iniziali, nacque Populous.

Peter Molyneux: "Sin dall'inizio della programmazione di Populous, stavamo lavorando più professionalmente. Abbiamo creato un ambiente di sviluppo dove potevamo programmare su Amiga o su ST allo stesso tempo. Abbiamo anche iniziato a fare dei meeting al venerdì dove potevamo discutere sui progressi fatti e sulle nuove idee. Il concetto di Populous uscì fuori da uno di questi meeting. C'era Glen che si era letteralmente stufato di progettare grafica e che aveva scritto una routine che gestiva il display principale, noi abbiamo usato dei mattoncini di Lego per simulare il fondale. Il gioco è nato da qui."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

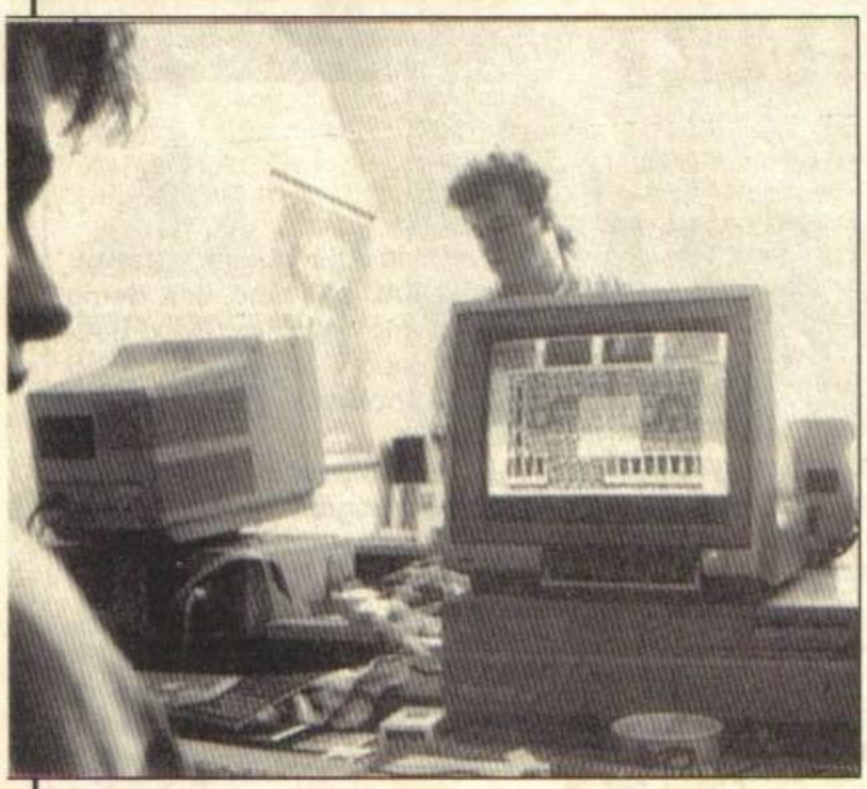
http://www.oldgamesitalia.net/

***...siamo sicuri che di questo avete sentito parlare* —Populous**



"Non possiamo aspettarci che la gente compri un gioco che non piace a noi per primi!"

Trovare l'ispirazione è la parte più stressante di ogni progetto di programmazione. Abbiamo provato di tutto, per un periodo andavamo in birreria a discutere dietro un bel boccale di birra ma Shaun aveva la cattiva abitudine di farsi cacciare fuori ogni volta e abbiamo dovuto trovare metodi alternativi. Peter Molyneux spiega: "Ci sono molti buoni programmatori in giro ma secondo noi è molto meglio continuare a produrre concetti originali piuttosto che lavorare per dieci anni su una routine vettoriale e uscirsene poi con un miglioramento di un millisecondo rispetto alle altre.



In un'inquadratura a salto di rana, i sei della Bullfrog contemplano i progetti A e B, di uno dei quali potete intravedere qualcosa nella foto in basso

Abbiamo cercato di creare una lista delle caratteristiche e di ogni aspetto del gioco e poi farlo programmare a qualcuno, ma il risultato era tanto noioso che abbiamo subito abbandonato quel metodo. Abbiamo anche cercato di programmare velocemente un'idea e poi costruirvi un gioco attorno, ma non ha prodotto niente che ci piaceva.

Ora quando sviluppiamo un gioco arriviamo ad un certo punto e ci sediamo tutti intorno a giocarlo. Se non ci piace, il progetto viene abandonato; dopo tutto non possiamo aspettarci che la gente compri un gioco che non piace a noi per primi!

Non penso si possa definire fin nei minimi particolari un gioco prima di programmarlo, certamente non i giochi che facciamo noi. Quando ti viene un'idea, non sai che effetto fa giocarlo: se sarà veloce e frenetico o qualunque altra cosa. Non puoi immaginare come sarà un gioco da un pezzo di carta. La cosa migliore da fare è giocarlo. Mi piace molto giocare. Il PC che abbiamo qui in ufficio ha l'hard disk pieno di giochi. Non penso che saremmo in grado di programmare per mesi in un piccolo ufficio se non ci divertissimo a giocare ai videogames.

Molte software-house programmano su costosi sistemi di sviluppo, noi della Bullfrog preferiamo programmare sulle macchine per cui sono destinati i giochi. La grafica è disegnata usando sia il Deluxe Paint III sull'Amiga, sia l'Art Studio sull'ST. Per assemblare il codice sorgente usiamo il Devpac della Hisoft.

Sviluppiamo sull'Amiga e sull'ST simultaneamente. Con Populous abbiamo iniziato sull'ST poi ci siamo trasferiti sull'Amiga e poi ancora sull'ST. Trasportare il codice dall'ST all'Amiga e viceversa sembrerà strano al momento, ma quello che la gente tende a dimenticare è che l'Amiga è una macchina più lenta. Ovviamente con giochi che si basano pesantemente sulla grafica, come gli shoot'em-up, è importante quanto necessario usare le possibilità extra dell'Amiga. Se non usate il blitter (come non abbiamo fatto in Populous) il gioco rallenta tremendamente. Anche col blitter, molto del CPU-Time viene sprecato per muovere la grafica. Un Populous a 32 colori sarebbe stato più simpatico da vedere ma si sarebbe giocato molto più lentamente. Abbiamo avuto problemi di memoria verso la fine della programmazione di Populous a 16 colori: probabilmente una versione più colorata non sarebbe stata possibile.

Secondo noi l'aspetto più importante di un gioco è sicuramente la giocabilità. Cerchiamo di pensare che se qualcuno spende 69.000 lire per comprare un nostro gioco deve ottenere diverse ore di puro divertimento."

Al momento i Bullfrog stanno lavorando su tre progetti: due per l'Electronic Arts, che dovrebbero essere disponibili all'inizio dell'anno prossimo, e un terzo ancora senza acquirente. Quando un nome viene scelto per un gioco bisogna controllare se qualcun altro detiene i diritti di copyright per quel nome. Questo processo è attualmente in atto per il più recente progetto Bullfrog quindi non possiamo rivelare nessun nome. Comunque, TGM può rivelare degli esclusivi dettagli sui giochi prossimi venturi.

Il progetto "A" dovrebbe essere un incrocio tra Lords of Midnight e Populous. Nessuno della squadra Bullfrog ha molta esperienza nel giocare giochi di strategia, e piuttosto che basarsi sui concetti di come un gioco di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

strategia dovrebbe essere, hanno usato la loro inesperienza per realizzare il tipo di gioco di strategia che a loro piacerebbe giocare.

La vista è molto simile a quella di Populous eccetto che è basata su vettori anziché su blocchi. I vettori danno maggiore libertà con la grafica: ci sono fondali con cascate ed altri tocchi di classe non meno impressionanti. Il fondale può anche essere ruotato, così niente rimane nascosto, e l'opzione di zoom permette di esaminare con maggiore cura le cose interessanti. L'obbiettivo del gioco non è ancora stato deciso ma ci sono numerose tribù guerrafondaie con cui interagire. Uno degli aspetti innovativi di Populous era la possibilità del gioco in due simultaneamente; il progetto "A" permetterà il collegamento di sei Amiga per delle partite veramente epiche.

Il progetto "B" è totalmente diverso da Populous (grazie a Dio! - NdT). L'ambientazione è un labirinto in una sorta di puzzle game basato su come l'acqua trova sempre il proprio livello. Il giocatore controlla un centipede che cresce e si trasforma mentre l'acqua gradualmente riempie il labirinto, fino a riempirlo.

Alla Bullfrog tengono ben chiusa la bocca a proposito del progetto finale. E' previsto un periodo di 18 mesi per svilupparlo e se riusciranno a realizzare ciò che hanno in mente, il risultato sarà veramente stupefacente.

E il futuro?

Peter: "Penso che ci sarà un ritorno alla produzione di giochi originali. Le conversioni da coin-op diminuiranno velocemente."

Glen: "L'Amiga è molto più indietro rispetto ai coin-op oggi di quanto era il C64 quattro anni fa."

Peter: "Le routine di Afterburner della Argonaut erano eccezionali. Erano probabilmente tanto veloci quanto quelle del coin-op ma il gioco era comunque una porcheria. I coin-op stanno diventando sempre più sofisticati e i poveri "vecchi" Amiga e ST non reggeranno ancora per molto. Spero che la gente inizierà a progettare software originale. Una buona idea non ha bisogno di molto tempo per essere programmata. Tetris è stato creato su un Apple Macintosh in circa un giorno. Potremmo anche metterci a programmare per le console ma non c'è ancora una console a 16-bit importata su larga scala.

Non riesco ad immaginare la Bullfrog che torna a programmare per il software professionale. I giochi sono così divertenti da programmare e non bisogna neanche essere tanto diligenti. Non bisogna scrivere manuali di 300 pagine e dare supporto tecnico agli acquirenti. Comunque, penso che il nostro passato di programmatori "seri" ci ha dato la possibilità di avvicinarci al mercato del software-gioco in maniera diversa e innovativa. Penso che programmeremo per molto, molto tempo ancora."
Bravi Bullfrog!

■ Tr. A.J.

...se riusciranno a realizzare ciò che hanno in mente, il risultato sarà veramente stupefacente.

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L. 2.250.000
PC40 III L. 3.880.000

TEL.011/7730184

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

AMIGA

ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
NEW ZEALAND STORY	L. 39.000
GUNSHIP	L. 59.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
TV SPORTS: FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING SUN	L. 69.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
SUB BATTLE SIMULATOR	L. 29.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
KICK-OFF	L. 29.000
OPERATION WOLF	L. 29.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
R-TYPE	L. 49.000
ELITE	L. 49.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 69.000
VIGILANTE	L. 25.000
BATTLETECH	L. 49.000
BISMARCK	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 25.000
UMS	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 49.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
1943 MIDWAY	L. 18.000
ARTHUR (INFOCOM)	L. 49.000
RVF HONDA	L. 59.000
POULOUS DATA DISK	L. 21.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 39.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 42.000
FALCON F-16 DATA DISK	L. 49.000
BLOODWYCH	L. 59.000
SLEEPING GODS LIE	L. 49.000
BARBARIAN II	L. 39.000
WATERLOO	L. 59.000

UTILITIES

LOGISTIX	L. 120.000
CAO-3D	L. 145.000
TEXTCRAFT PLUS	L. 145.000
X-CAD	L. 700.000
PHOTOLAB	L. 269.000
KINDWORDS 2.0	L. 109.000
MATH AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L. 190.000
SUPERBASE PROFES.	L. 399.000
64 EMULATOR II	L. 169.000
INTRO CAD	L. 107.000
COMIC SETTER	L. 149.000
MOVIE SETTER	L. 149.000
CLOANTO C-1 TEXT	L. 69.000

ATARI ST

KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHIGAGO 30' S	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 29.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
RVF HONDA	L. 59.000
RAINBOW WARRIOR	L. 59.000

MS DOS

F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS 1	L. 59.000
FAST BRECK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
U.M.S.	L. 49.000
GUNSHIP	L. 69.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37.000
BLACK CAULDRON	L. 49.000
ZAK MC KRACKEN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
SPACE QUEST III	L. 59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MANHUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
F 16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37.000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 40.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
WATERLOO	L. 59.000
WILLOW	L. 49.000
CURSE OF THE AZURE BONDS	L. 69.000
CRAZY CARS II	L. 39.000
HUMAN KILLING MACHINE	L. 29.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
SWORD OF ARAGON	L. 69.000

UTILITY

LOGISTIX	L. 170.000
SUPER BASE PERSONAL	L. 150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000
KARATO	L. 690.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 70.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

2° Puntata

GRAFICA ... che passione!!!

Alcuni pacchetti grafici che forse non vedremo mai!

Di Marco Galardi

Eccoci arrivati alla puntata numero II della nostra vetrina di programmi grafici, innanzi tutto complimenti per l'entusiasmo che avete dimostrato, è stato così toccante che ci ha indotti a proseguire nonostante l'argomento si discosti abbastanza dalle linee editoriali della rivista, e ci ha convinti sempre più che i nostri lettori non sono degli inebetiti "smanettoni". A tale proposito qualcuno di voi ci ha chiesto addirittura di essere più tecnici, il problema a dire il vero ce lo eravamo posti anche noi, e la soluzione più logica ci è sembrata quella di dare, almeno per ora, solo una panoramica generale, una scrematura quindi, senza entrare in particolari tecnici che alla maggior parte di voi possono anche non interessare.

Questa serie di articoli, deve dunque essere interpretata come una guida a consultazione rapida esattamente come siete abituati a fare per i giochi, dei pacchetti grafici primari di cui ogni possessore di computer dovrebbe conoscere l'esistenza, oltretutto io sono del diamantino parere che addentrarsi in un programma grafico, esplorandolo in tutte le sue complesse funzioni e in tutte le sue potenzialità, sia molto più coinvolgente e affascinante di molti giochi in commercio. Ciò non toglie però che in un futuro molto prossimo possano uscire recensioni dettagliate su programmi come Deluxe Paint III o Photon Paint 2.0 che, come ho avuto modo di dire la scorsa puntata, stanno per contendersi il monopolio del mercato entrando in concorrenza anche con molti pacchetti dedicati all'animazione (argomento che tratteremo in seguito).

Come avevo accennato nel numero precedente, alcune volte sarò costretto a trattare programmi che non vengono importati in Italia; bene questa è una di quelle volte. Secondo qualche lettore, questo taglio potrebbe indurre alcuni di voi su una strada sbagliata, cioè quella del mercato parallelo. A questo proposito, vorrei spendere due parole, forse retoriche e poco originali, ma sicuramente mai superflue; i programmi che non si trovano nei canali distributivi regolari, siano essi di grafica, utility o giochi, NON DEVONO essere acquistati sul mercato parallelo (leggi pirata), ma direttamente ordinati alle case produttrici, gli indirizzi per i pacchetti di grafica li trovate in fondo all'articolo, in modo da dimostrare loro le potenzialità del nostro mercato e indurle così a cercare spazio nella distribuzione in Italia. E' in estrema sintesi la legge della domanda e dell'offerta, se loro sanno di poter vendere, allora noi potremo avere programmi originali e a basso costo come i nostri colleghi di tutto il mondo. Se invece, come accade oggi, le Software House straniere continueranno a non considerare il nostro Paese da un punto di vista commerciale e continueranno ad etichettarci come Stato-pirata, allora saremo costretti ad aspettare per tutta la vita che l'amico del negoziante sotto la casa di un nostro parente riesca a mettersi in contatto con il nipote del cugino della moglie dello zio che vive in america per avere l'ultima release, magari mancante di alcuni files e compattata per la trasmissione via modem, del programma che ci interessa. E questo, diciamocelo, non è particolarmete serio e non aiuta certo chi tra noi ha delle capacità nel campo informatico. Chiudiamo questa doverosa parentesi e passiamo a vedere alcuni nuovi (si fa per dire) pacchetti grafici.

DELUXE PHOTOLAB

DELUXE PHOTOLAB (nella foto in basso) è in realtà una collezione di tre utility per dipingere: Poster-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aegis Images: un menu pieno di forme di brush e addirittura un editor di forme di brush

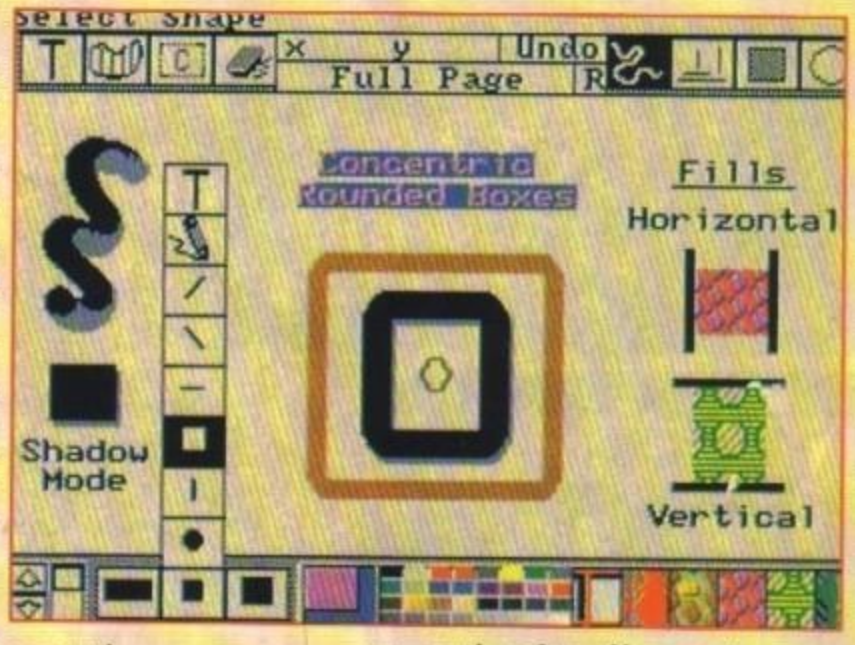
s, Color e Paint. Posters è un programma che permette di stampare grafici e disegni in formato poster con una miscelazione di colori che li rende davvero eccellenti. Color è invece un semplice traduttore di immagini da un formato e un modo colore ad un altro, a cui è stato dato la possibilità di variare la palette dei colori. Bisogna dire per correttezza che comunque PIXMATE e BUTCHER svolgono queste operazioni molto meglio soprattutto in termini di tempo e efficienza. Paint è il programma di disegno pittorico vero e proprio.
La peculiarità che distingue DELUXE PHOTOLAB da dagli altri pacchetti grafici in commercio è indubbiamente la sua capacità di lavorare con tutti i modi grafici di Amiga, dal monocromatico non-HAM al modo HAM con i suoi famosi 4096 colori. Questo permette, oltre all'indubbia praticità d'uso, anche di utilizzare la palette dei colori in maniera particolarmente versatile; potete miscelare i colori RGB come siete soliti fare ma anche prelevarli dalla palette HAM, un insieme di Deluxe Paint e Photon Paint insomma.
Come modi di disegno addizzionale, ovvero ulteriori rispetto ai soliti, tracciamento linee, cerchi, rettangoli... DELUXE PHOTOLAB offre una valida serie di brush, un tool per il tracciamento delle curve di Bezier, un fill per colore o per brush, un modo stencil e un comodo sistema per la variazione del dithering.
Una caratteristica però indubbiamente scomoda è il requester di file, solo cinque linee in cui il programma amalgama in un'unica lista, files, directory e nome del volume, costringendo a un continuo scrolling per trovare il file che ci interessa.
In conclusione DELUXE PHOTOLAB è un buon prodotto, non è un mostro di velocità ma non è nemmeno una lumaca, non ha particolari e spettacolari effetti ma se siete dotati di una certa dose di pazienza alcune caratteristiche, soprattutto dell'utility Color possono risultare molto interessanti. Quindi, se la vostra libreria di programmi necessita di uno strumento in grado di lavorare su file prodotti sia da Deluxe Paint sia da Photon Paint o Digi Paint, allora la vostra scelta deve cadere sull'unico pacchetto attualmente a disposizione, DELUXE PHOTOLAB, che fortunatamente è anche un'ottimo programma.

AEGIS IMAGES

AEGIS IMAGES è un programma grafico che possiede, a dispetto del suo concorrente Deluxe Photolab, solo due modi grafici, uno Low-Res in 32 colori e uno Hi-Res in 16 colori: l'interlacciato non compare nemmeno nelle opzioni.
Dove la maggior parte di programmi copia Deluxe Paint, AEGIS IMAGES si discosta (d'altronde Aegis ed Electronic Arts sono rivali da sempre), per esempio esiste un menu pieno di forme di brush e addirittura un editor di forme di brush.
AEGIS IMAGES mantiene in memoria 16 pattern di riempimento e include un buon editor per crearli e/o modificarli.
Il tool box dell'AEGIS IMAGES permette di tracciare le solite figure geometriche più figure simmetriche con un numero di lati che vanno da 2 a 19, archi con angoli superiori a 180 gradi e parallelogrammi.
Nei tools troviamo anche sofisticati strumenti come l'antialiasing lo smear e il glow (una specie di shade per il Deluxe Paint), il solito e giustamente immancabile, stencil (che qui è stato ribattezzato "under"), un pantografo ed effetti specchio verticali, orizzontali e diagonali. Tuttavia ci sono, in questo panorama così perfetto, delle note pesanti che incidono negativamente sul giudizio che si può esprimere su AEGIS IMAGES, due per tutte: la mancanza assoluta dell'opzione UNDO e l'impossibilità di cancellare lo schermo se non tramite l'accesso al menu.
Per la mancanza di versatilità nei modi grafici, questo programma della Aegis non dovrebbe mai essere l'unico prodotto con cui lavorare, anche se, visto il prezzo (circa $39,95 al momento di redazione dell'articolo escluse le spese di spedizione) potrebbe anche fare parte della vostra libreria grafica.

GRAPHICS STUDIO

Accolade presents... GRAPHICS STUDIO, ovvero un programma dalla "faccia" molto particolare. Infatti GRAPHICS STUDIO sembra una porzione di uno schermo dell'Apple II GS (Graphic Studio = GS). I menu a pull-down controllano funzioni quali mirror e l'editor di patterns mentre le funzioni più usate vengono mostrate in menu "pop-up" a cui gli artisti di Amiga non sono certamente avvezzi. Molti tools familiari sono celati sotto forme assolutamente strane e incomprensibili, per fortuna la title bar ci chiarisce il contenuto di ogni icona ogni volta gli passate sopra con il puntatore del mouse.



▲ Graphic Studio: **caratteristiche uniche nel suo genere**

Come per Aegis Images, anche GRAPHICS STUDIO lavora solo con due modi grafici, Low-Res in 32 colori e Hi-Res in 16 colori. Anche qui ritroviamo gli immancabili tools di base, anche se le forme geometriche appaiono eccessivamente rozze soprattutto in dimensioni ridotte. Alcune di loro

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STANDARD: CHI ERA COSTUI?

In alcune lettere arrivate, ho notato un certa confusione di idee per ciò che riguarda gli standard di lettura e scrittura dei files. Eccovi alcuni chiarimenti. Innanzi tutto diciamo che non esiste lo standard migliore in assoluto, ma spesso e volentieri alcuni standard sono quello che sono solo perché implementati nei primi prodotti messi in commercio insieme ad una determinata macchina e ai quali tutti gli altri produttori di software hanno dovuto fare riferimento. Questo, notate bene, vale per ogni tipo di macchina IBM, ST, AMIGA...
Comunque per ritornare alle nostre nebbie cerebrali, Amiga possiede tre grandi categorie di formati file; IFF images, AEGIS DRAW object e ANIM files (anche se poi vedremo che quest'ultimo non è proprio uno standard autonomo).
L'IFF (Interchange File Format) — attenzione perché qui nascono molte incertezze — non è solo uno standard per i file grafici, ma comprende, oltre ai conosciutissimi file di disegni o brush, due tipi di files musicali, due tipi di files testo e ben cinque generazioni di files ANIM. ANIM è dunque un tipo di file IFF in cui le immagini sono immagazzinate insieme in un unico file e compattate per risparmiare spazio sul disco. Per questa ragione alcuni file grafici non possono essere caricati dai comuni programmi di grafica.
Oltre a questi citati però, Amiga possiede altri standard come il RIF o ALIVE e altri ancora in via di affermazione e sviluppo, legati in qualche modo a delle applicazioni via via più specializzate.
Del metodo con cui Amiga, e conseguenzialmente voi, riconosca fisicamente queste diverse tipologie di files IFF ne parleremo nei prossimi numeri.
L'orientamento del mercato nel prossimo futuro sarà dunque, alla luce di tutto ciò, quello di creare programmi in grado di gestire più standard contemporaneamente in modo da dare vita a un universo di pacchetti applicativi sempre più indirizzato al libero interscambio di file.

sono uniche come i rettangoli con gli angoli smussati e le figure concentriche. Ci sono vari effetti aggiuntivi come il color cycling, l'effetto mirror, patterns modificabili e anche la possibiltà di aggiungere le ombre stabilendo voi la distanza oggetto-ombra.
Anche se non acquisterei mai GRAPHICS STUDIO come primo e unico pacchetto grafico bisogna ammettere che alcuni tools sono fatti molto bene, se siete quindi veramente addentro l'arte grafica di Amiga e avete una cinquantina di dollari da spendere, allora fateci un pensierino.

Il nostro articolista non fa solo chiacchiere, a quanto pare (noi di TGM siamo fatti così...): in senso orario partendo dalla foto a destra, un nome ormai mitico sfornato da DigiPaint 3, due fasi della costruzione di un famosissimo (che modestia!) logo con Photon Paint 2, e la realizzazione di un effetto 'esplosivo' attraverso la funzione 'tween' di DeLuxePaint 3

Qui sopra, la prima fase; a destra, ecco la funzione di 'slant' applicata al tutto...

INDIRIZZI

DELUXE PAINT III
DELUXE PHOTOLAB
ELECTRONIC ARTS
1820 Gateway Dr.
San Mateo CA 94404
tel.415-571-7171

PHOTON PAINT 2.0
MICROILLUSION
PO Box 3475
Granada Hills CA 91344
tel.818-360-3715

DIGIPAINT III
NEW TEK
115 West Crane, Ste. B3
Topeka KS 66603
tel.800-843-8934

AEGIS IMAGES
AEGIS DEVELOPMENT
2115 Pico Blvd.
Santa Monica CA 90405
tel.213-392-9972

GRAPHICS STUDIO
ACCOLADE
550 S. Winchester Blvd.
San Jose CA 95128
tel.408-985-1700

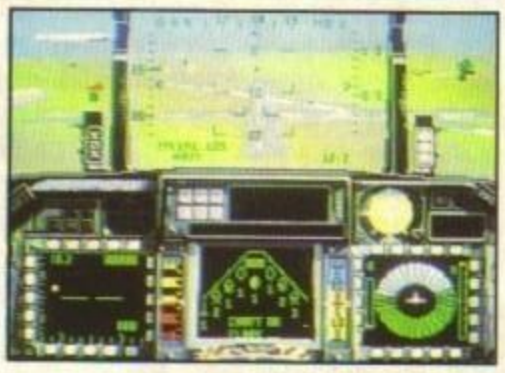
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' l'alba. Tu raggiungi gli altri piloti al Quartier Generale per discutere gli obbiettivi della giornata. La tattica, le manovre di combattimento... tutto un universo minuziosamente ricostituito in F- 16 COMBAT PILOT.
Nel tempo che precede il volo, tu fornisci le istruzioni alla squadra e organizzi il tuo attacco...

La minaccia di una distruzione imminente e l'inquietudine provocata da un combattimento di grande portata ti mettono 'sul chi vive'. Perfezionato il tuo training, sei ora protagonista delle 5 missioni che l'F - 16 è in grado di portare a termine, dall'intercettamento aria - aria alla missione di ricognizione.

F-16 COMBAT PILOT



Atari ST screen.

Ma ora - Operazione Conquista - il conflitto che speravi non si verificasse mai è sul punto di scatenarsi!
Le forze aeree, l'armata di terra e tutta l'infrastruttura strategica sono minacciate...

Non ti è mai capitato prima di dover fronteggiare un pericolo simile!

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

BLACK BOX

Digital Integration
The Real World of Simulation

LEADER
DISTRIBUZIONE

Disponibile per IBM CGA & EGA (5.25/3.50), ATARI ST e AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

STEVE'S INTRO

Questa volta invece della posta in breve che normalmente introduce quella di MBF, spendo qualche riga per ringraziare i lettori che sono venuti a trovarci al SIM e che ci hanno fatto qualche domanda. Innanzitutto grazie a quelli che hanno portato il tagliando con la nostra richiesta di collaborazione; stiamo esaminando le proposte e i più interessanti verranno contattati per telefono, grazie poi ai tantissimi lettori che hanno fatto il loro abbonamento, a quelli che hanno acquistato la rivista per la prima volta (e se stanno leggendo queste righe è la seconda) e a chi non ci è potuto venire a trovare ma ci ha pensato.

Alla prossima, Stefano Gallarini

PROLOGO

Con la scuola che stressa non poco, ho dovuto fare i salti mortali per riuscire a terminare la Posta di questo mese. Il tempo sta diventando una merce sempre più rara, ed io, francamente ho pochi soldi. Chiusa questa parentesi iniziale dedichiamoci ora alla Posta che state leggendo. Il mercato dei sedici bit è in continua evoluzione, e ciò significa che il numero degli utenti aumenta gradatamente. Chi sono questi nuovi utenti? Ex-ottobittisti che si convertono al sistema superiore e questo vuol dire che diventano automaticamente lettori di TGM. Questo mi rende felice, non tanto perché vendiamo di più, ma perché un lettore nuovo è un potenziale scrittore. I primi frutti comincio a vederli: il numero di lettere giunteci nel dopo vacanze è veramente imponente. E fortunatamente ci sono molte cose interessanti. Anzi troppe. E' paradossale: solo pochi mesi fa mi lamentavo del fatto che di lettere decenti ce ne fossero veramente poche rispetto ad un'enormità di schifezze (che ero costretto a pubblicare giusto per non far morire questa rubrica) e ora sono addirittura sommerso da un sacco di lettere che vorrei pubblicare. Per ciò non cominciate a lamentarvi del fatto che forse non troverete pubblicata la vostra missiva adesso, ma, se vale veramente, la troverete sui prossimi numeri , statene pur certi. Dilungandomi a spiegare questi concetti però, rubo righe al già ristretto spazio della Posta, per ciò taglio corto. Una nuova dimensione si profila all'orizzonte? La nuova generazione di lettori creerà una Posta nuova? Lo saprete continuando a leggere.

MBF

ANCORA SULLA VIOLENZA DIGITALE

Carissima TGM Mail,
anche i videogiochi stanno per essere colpiti dalla Disney deficenza congenita? No, non preoccupatevi, non è una nuova malattia venerea da prendere "via-joystick" (intesi ci siamo?). Ora mi spiego; prendete ad esempio RED & TOBY della Walt Disney e NAUSICAA NELLA VALLE DEL VENTO, tipico cartone animato giapponese (di cui probabilmente non avrete mai sentito parlare) (Come no? E' stato recentemente trasmesso sulla RAI durante la trasmissione BIG! VFC) , chiunque, solamente perché è di Walt Disney lo reputerà magnifico e privo di violenza (in quanto questa è rivolta verso gli animali), il secondo perché giapponese verrà considerato stupido e violento. Anche nel cartone animato di Walt Disney c'è una violenza inaudita, così in tutti i videogiochi, anche in quelli tipo Bubble Bobble, nei quali ci si accanisce contro dei mostriciattoli, che non hanno nulla di umano... Per questo, dire che in videogiochi come R-TYPE la violenza si scarica su sprites senza sembianze umane, e quindi, reputarlo esente da violenza, è solo uno sporco sistema di scavalcare impunemente il problema, già adottato per i cartoni di Disney. Quindi non diciamo cavolate portando come esempio di violenza il solito OPERATION WOLF e perdonando tutto a R-TYPE.
Vostro affezionato (con una sola Z, VFC)
Zio Fester
P. S.
A proposito di R-TYPE, non è che i grafici di questo gioco siano stati influenzati dalla saga (non SEGA, mi raccomando) di ROBOTECH?

Argomento ultra discusso, quello della violenza, presunta o tale dei videogiochi, che non accenna a sbollire. Proviamo a commentare questa lettera. Dunque, mi pare che ci sia una differenza sostanziale fra Operation Wolf e R-Type. Innanzitutto, è vero che un elemento comune, la violenza, accomuna entrambi i giochi, ma è anche vero che la sua presenza è dosata in modo molto diverso. Capirai che sparare a un uomo e sparare ad una macchina con dentro un uomo è diverso. Almeno nella forma, anche se il risultato è lo stesso. Perché nel primo caso noi vediamo in modo evidente l'uomo falciato da una raffica di mitra sparata da distanza ravvicinata che crolla a terra grondando sangue, mentre nel secondo caso vediamo "solo" l'astronave che esplode. Il che è diverso. Occhio non vede, cuore non duole. La violenza di Op. Wolf è evidente, posta su un piatto d'argento, molto realista e scenografica, quindi esasperata, mentre in R-Type è sottintesa, presente sì, ma quasi mascherata. Capisci? E' come paragonare Cappuccetto Rosso a Il Ritorno Dei Morti Viventi di Romero. In entrambe le cose è presente una dose massiccia di violenza (basti pensare al lupo che sbrana la cara nonnina e al guardacaccia che lo squarta vivo), ma nel secondo caso è così accentuata, evidenziata, esasperata da dare fastidio, soprattutto perché gratuita. Per concludere vorrei aggiungere che non ho mai affermato che in R-Type non ci fosse violenza, tutt'altro, comunque affermare che tutti i videogiochi sono violenti mi pare esagerato: in Kick Off, ad esempio, a parte qualche fallaccio, di violenza ce n'è ben poca, non ti pare? Ah, dimenticavo: anche i cartoni animati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non sono esenti da accuse di violenza: quelli della Warner sono stati addirittura vietati ai minori, non ricordo dove, ma mi pare in un paese del nord Europa, per ciò...

ANCORA SULLA SITUAZIONE DELLA POSTA

"Non esiste differenza fra uomo e uomo poiché tutti nasciamo nudi al mondo, un uomo buono val meglio di uno cattivo e la giustizia meglio dell'ingiustizia; e ricordate: c'è una sola cosa peggiore della solitudine, ed è la voglia di restare soli".

Scusate l'inizio un po' strano ma era una risposta alla minaccia di MBF di togliere la posta. Adesso vi spiego: quando la Posta nasce può essere paragonata ad un bambino, essa non è polemica o antipolemica, ma lo diventerà a seconda del comportamento dei lettori e indubbiamente della rivista. Il carattere e il comportamento della rivista giocano un ruolo determinante e dunque la colpa non è esclusivamente dei lettori. Il segreto era nel non iniziare a pubblicare lettere polemiche o in tutti i casi evitare predicozzi, che invogliano a fare l'opposto. E poi la Posta non fa così schifo. (Grazie, sigh, VFC). Certo ci sono molte lettere polemiche, ma non mancano quelle intelligenti e simpatiche, basta accontentarsi. Fosse facile! Ma se siete poi così contro alle lettere polemiche, censuratele, e non dite che la Posta scomparirebbe, perché tutte le lettere trattano quell'argomento (già solo le mie missive basterebbero ad animare la Posta per un paio di mesi, senza trattare argomenti polemici!). Ah, dimenticavo, la frase "C'è una sola cosa peggiore della solitudine..." ERA UNA MINACCIA NEL CASO ABOLISTE LA POSTA! AH AH AH! Solito riso satanico.
The Altered Beast alias Sanna Stefano
PS
Vorrei sentire il parere di MBF.

Vorresti sentire il mio parere? Ok. Il tuo discorso fila, ma solo fino ad un certo punto, e ti spiego perché. Sono circa 8 mesi che ho cominciato a realizzare la Posta di TGM, e francamente non mi sarei mai aspettato una roba del genere. Vedi, Stefano, finché se solo un lettore, finché, cioè stai dall'altra parte sembra tutto facile, al redattore, si pensa, basta pubblicare qualche lettera, abbinarci un commentino e via andare, la Posta è fatta. Ti assicuro che non è affatto così. Anche io lo pensavo, ma mi sono dovuto ricredere, e in fretta. Selezionare le lettere giuste, passando ore a leggerle tutte fino in fondo, darsi da fare per trovare risposte adeguate ai lettori, scartarne altre non è certo il massimo della facilità. Ogni frase che leggete, ogni parola, è frutto di un'esame attento. Bisogna saper pesare ogni parola, perché la stampa è un mezzo molto potente, spesso troppo. Accontentare tutti è difficilissimo, anche perché, al minimo errore ci si ritrova sommersi da polemiche, critiche, insulti e minacce. Spesso ti viene da pensare che in realtà non vali niente, scrivi malissimo e ciò che dici non lo condivide nessuno e allora ti piacerebbe scappare a Cesenatico e stabilirti lì vita natural durante. Certo, non è sempre così grigia, le gratificazioni sono tante, ma la cosa più bella è leggere la Posta a lavoro finito, facendo finta di trovarti ancora dall' altra parte, quando eri solo un anonimo che leggeva Videogiochi o ZZAP!, ammirando i mitici che stavano dall'altra parte, e incavolandoti quando le lettere pubblicate erano poco interessanti. E allora, caro Stefano, retorica a parte, cosa ne pensi, ora?

TGM STORY A CURA DEL DIPARTIMENTo SCUOLA EDUCAZIONE

Diario del capitano, data astrale 1 agosto 1989.
Ehi gente, allegri! Lo sapete cosa succederà il mese di settembre? TGM torna in edicola e compie gli anni. (A dire il vero compie l'anno, VFC) L'editoriale sarà intitolato Buon Compleanno TGM e oltre ai soliti ringraziamenti di Bonaventura ("Vi ringraio di aver premiato i nostri sforzi rendendo questo giornale la cucina più amata dagli italiani" potrete leggere una magnifica lettera (modesto il ragazzo!). Il mio regalo? Un riassunto di questi primi 11 numeri. Incominciamo:
Era una buia giornata di un buio anno quando spuntò dal nulla The Games Machine. In quel lontano primo numero la Posta era ridotta ad 1 pagina e spiccavano le lettere di Tex Willer con l'arrangiamento delle quotazioni in borsa e dell'ormai mitico Broncos che fece un sano e vero esempio di posta costruttiva analizzando neutralmente le caratteristiche dell'Amiga e dell'ST.
Il secondo numero si apre con un editoriale dal titolo misterioso: "Indiana Jones e il mistero delle 15 mila lire scomparse", che sta per essere portato sui vostri monitor dalla LUCASFILM. Analizzando attentamente questo numero troviamo IL FILOSOFO che, con una lettera piena di complimenti riesce a commuovere tutta la redazione. Molto interessanti le due lettere di un certo POST 16 BIT: nella prima criticava il prezzo della rivista, riportato alla copertina traslucida mentre nella seconda chiedeva aiuto perché si era perso nel mare del dubbio (sconcertante). La vita continua e mi ritrovo sottomano il numero tre. Le prime due lettere tranno un argomento commovente: l'oblio dell'MSX 2. Seguiva il prof. Luca Morisi che criticava ingiustamente l'impostazione generale di TGM confrontandola con quella di ZZAP! (Ma chi sei dannato professore?!?). Il numero 4 ospita THE ALEX (sei unico!) Seguito da quel ..... Del prof. Luca Morisi e Aquaman che critica ingiustamente BRONCOs (perdonali, sono dei poveri peccatori). Col numero 5 si cambia aria. La Posta inizia con una divertente lettera del COMITATO DIFESA ALIENI UNITI seguita da una serie di lettere che trattano l'argomento DE GUSTIBUS (c'era anche la mia). Il numero sei si apre con una polemica esasperante e antipolemicamente esasperante per far sapzio al ritorno di THE ALEX (vai così). A Marzo ci aspettano una serie di lettere intelligenti seguite dal mitico BRONCOs e dalla lettera più ridicola di tutti i tempi: quella del NINTENDIANO! (Un classico, VFC) Ad aprile si parte con l'anti THE ALEX (come si fa ad espandere l'Amy, ah ah ah ah ah !) Per passare all'interessante argomento dei videogiochi nazisti e ultraviolenti (con la grande partecipazione del messia DARIO ALTOBELLI). A Maggio troviamo la saga dei nati per perdere firmato AQUAMAN e la posta cinematografica di THE ALEX. L'argomento del numero 10? L'ultraviolenza, COME, DOVE E PERCHE'. Ed eccoci arrivati all'11. Dopo un Prologo che non mi ha fatto dormire per tre settimane ci sono quattro lettere che sono delle vere e proprie ETAZNORTS mentre si salva quella di THE WIZARD seguida da quella più intelligente di un certo SILVIO. Carina la parentesi piratata da parte della redazione.
Buon compleanno e Ciao da Altered Beast alias Stefano Sanna

Mi sono dimenticato di citarvi un tagliandino allegato che diceva:" ATTENZIONE! Non mi chiamo The ALEX, BRONCOs o tantomeno MATTEO BITTANTI, però vorrei essere preso in considerazione. Grazie." La STORIA DELLA POSTA riscuote

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sempre un certo successo, sebbene oramai non stupisca più nessuno. Ti ringraziamo molto per i complimenti, già che c'eri potevi pure farci un regalo! Ehm, stavo scherzando, ovviamente. Peccato che hai cannato le previsioni riguardo all'editoriale, ma non importa, BDB è un tipo imprevedibbole. Scrivici ancora, magari fra un anno, per la seconda puntata! Ciao Stefano... Ma dove ho già sentito 'sto nome? Boh...

ANCORA SULLE CONSOLES

Carissima redazione di TGM,
vi scrivo questa lettera dopo aver riflettuto sullo splendido e completissimo articolo apparso sul numero di Giugno, riguardante le consoles giapponesi e in generale il loro sviluppo in Europa. Guardando le fotografie dei tre giochi e la lista dei "prossimi arrivi", mi sono accorto che più che conversioni da coin-op non si parla. Nessun accenno a RPG, Adventures e giochi strategici o simulazioni. A mio parere, dato che una buona fetta del mercato software è dedicata a questo tipo di giochi (soprattutto RPG che sono diventati la mania del momento) , mi sembra che il Sega Megadrive e il Nintendo siano sfavoriti nei confronti dell'Amy o dell'ST. Dubito fortemente che simulazioni come Falcon o Interceptor o giochi come Rocket Ranger e King of Chicago possano apparire sugli schermi di queste splendide consoles. Inoltre, poiché siamo in Italia, ergo nel Terzo Mondo del software e dell'hardware, bisogna considerare i problemi di distribuzione, di reperibilità dei giochi, di assistenza tecnica e soprattutto di prezzi. Quella che mi fa sbellicare dalle risa è la console KONIX. Evidentemente Wyn Holloway deve essersi sognato di notte il design della sua creazione! Chi volete che compri quell'esagerata poltrona per giocare ad Afterburner, quando con uno Speedking si può guidare Rochet Ranger contro i nazisti o Ivanohe alla conquista dell'Inghilterra!?! Io non voglio polemizzare, ma avendo posseduto una console (Intellevision), ed essendo rimasti oggi gli stessi problemi di allora (in tre anni spendendo oltre 450 mila lire in cartucce ho solo nove giochi!), consiglio a tutti gli ingordi (gente cioè che vuole molti, ma molti giochi) di comprarsi un ST o un Amy.
ANDREA CHIRICHELLI 20135 Milano Viale Sabotino 13

Allora caro Andrea, vediamo di spiegare un po' come stanno le cose. Le mega consoles nipponiche sono indirizzate verso il mercato americano e, appunto, a quello giapponese. Degli europei a loro importa ben poco, per non parlare poi dell'Italia. E non posso dargli torto, perché il solo mercato USA è fonte di guadagni enormi. A quanto mi racconta un mio amico che da otto anni vive a New York, lì la famiglia tipica americana è composta (computeristicamente parlando) da un ragazzo di età compresa tra i 5 e i 15 anni che possiede un NINTENDO a 8 bit, e ad un padre che possiede un PC IBM (che da loro si dice pissì albiem). Il bambinetto blasta a ripetizione e si esalta con conversioni da bar, mentre il padre si diletta a non finire con simulatori di volo, adventures e RPG, visto che il fenomeno del PC ludico lì ha un notevole successo. Capirai quindi che alle ditte produttrici delle console importi poco produrre simulazioni per la loro macchina, perché il mercato, almeno per ora, non ne ha assolutamente bisogno. Certo ciò non significa che in futuro non potrebbero venire realizzati giochi simili... Le consoles infatti sono strumenti molto flessibili e ci vuol poco ad aggiungere una periferica che permetta di giocare a qualsiasi gioco: basta che ci sia qualcuno che la compra. La console inglese è un prodotto che cercherà di rivalutare il mercato europeo, ma dubito fortemente in una sua affermazione su scala mondiale contro veri e propri colossi come Sega o Nintendo. Comunque azzardare previsioni è inutile. Io, comunque, se dovessi acquistare una console ne acquisterei certamente una a 8 bit già presente sul mercato italiano. E' meglio andare sul sicuro, perché non si sa quando e se arriveranno le altre...

CARTOLINE CARTOLONE
(mamma mia, che livelli, VFC)

Anche TGM ha ricevuto un sacco di cartoline e mi sembrava giusto pubblicare i nomi dei fedelissimi. Per il concorso CARTOLINA DELL'ANNO 1989 vedere ZZAP!, di ottobre (così aumentate le vendite, eh eh,).
Umberto Resta da Siracusa, Alex R-TYPE dalla Calabria, Federico Bachetti da Calalzo, Lino Polo da Londra, Alex Pecci da Senigallia, Lorenzo Perugini da Villasimius, Andrea Frigo da S. Geltrude, Antonio Marfuggi da Capri, Maurizio Iuliano da Madonna di Campiglio, Massimo Lola da Granville (Francia) e Federico da Mosca (accidenti! VFC). Ho elencato i nomi solo di quelli che ho sottomano, ma quando avrò riunito tutte le cartoline (di cui la redazione è stracolma) vi fornirò un ulteriore ragguaglio. A presto!

I GUFI NEL 1989

Spett. Le redazione di TGM,
vi invio questo dossier nella speranza di salvare migliaia di vite. Pensavamo che i gufi si fossero estinti, purtroppo non è così: essi vivono ancora. Il gufo è fisicamente insignificante, così da mimetizzarsi nell'ambiente, per poi cogliere di sorpresa la vittima, e ci riuscirebbe se non fosse per le fauci sempre in movimento, che emettono rumori, e da cui fuoriescono litri e litri di un liquido bavoso e puzzolente. L'arma principale con cui il Gufo Erectus è dotato sono i terribili poteri PSI, il cui effetto devastante è misurabile in gufowatt, comunque in casi particolari il malefico essere può ricorrere alle sue fauci per attuare i suoi nefandi piani. Egli infatti introducendo pochi grammi di cibo e qualche innocua caramella riesce a produrre strazianti rumori che risultano spesso letali per il sistema nervoso umano. La seconda generazione di gufi ha spostato il suo habitat naturale dalla sala giochi a casa, in pratica ogni possessore di computer ha oggi il suo gufo personale che lo perseguita. (Un po' come la nuvoletta dell'impiegato di Fantozzi, VFC). Accorgersi di avere un gufo in casa è molto facile, basta contare il numero di dischi distrutti da un virus o comunque prestare attenzione a tanti piccoli incidenti che, per quanto insignificanti, trasformano un'indimenticabile giornata in un altrettanto indimenticabile calvario. Rimedi definitivi contro i gufi sono allo studio, comunque per allontanare momentaneamente un gufo dalla propria abitazione si può ricorrere a un vecchio ma sempre efficace metodo che consiste nel compiere tre giri in senso antiorario dalla casa da esorcizzare, urlando nel contempo i seguenti versi: GUFO GUFO VOLA VIA, NON TI VOGLIO A CASA MIA". Sperando di essere stato d'aiuto, saluto tutta la redazione di TGM.
Gil The Bad (GTB)
[...]

Dopo anni di silenzio, un gradito ritorno. Quello dei gufi. Gradito non lo so, comunque ritorno sì. Ho avuto proprio recentemente un'esperienza devastante con uno di questi individui che anch'io consideravo estinti ormai dai tempi di Spy Hunter. Sto giocando a Tetris, in sala giochi, e sono arrivato faticosamente al settimo livello,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quando si afffianca alla macchina da gioco un undividuo a prima vista normale. Comincio a sospettare la terribile verità quando estrae dalla tasca una caramella Rossana, tipica dei gufi decadenti, e , scartandola — provocando un incredibile rumore — se la infila in bocca cominciando a sbatterla fra i denti, infastidendomi mostruosamente. Mi giro di scatto e lo fisso, cercando di fargli capire che la sua presenza è leggermente irritante. Si limita a dire di fare attenzione altrimenti sarei morto. In effetti la situazione si fa critica, perché, per un errore mi ritrovo a dover recuperare due linee di troppo. Sudo abbondandemente faticando non poco per infilare in modo giusto i pezzi che scendono sempre più velocemente. Sento il suo alito fetido sul collo, e lo sento bisbigliare quasi impercettibilmente "Sei spacciato". La rabbia raggiunge livelli mai raggiunti prima, ma con uno sforzo sovrumano riesco a terminare il round. Esulto di gioia e mi giro per vedere la faccia del gufo. Sparito. Ma non solo. La luce va via, resettando il gioco. Fantascienza? Può darsi, ma...

W I VIDEOGIOCHI

Spett. Le redazione di TGM,
ho deciso di scrivere questa lettera in difesa di tutti gli utenti di software ludico che troppo spesso vengono considerati rincretiniti da amici e parenti, proprio perché giocano ai "videogame" (termine non del tutto appropriato). Ah, che sbadato, ho dimenticato di presentarmi. Io sono Franceso, ho 16 anni, studio, o almeno cerco di farlo, e posseggo un'Amiga 500. Mi sento chiamato in causa perché anch'io appartengo alla schiera dei "videogiochisti" (che strano neologismo). Purtroppo noi videogiocatori siamo considerati tutti deficenti perché ci mettiamo davanti al monitor per svariate ore, apparentemente senza motivo. Ma le persone (senza esperienza nel campo informatico) non sanno che aldilà del monitor esiste un mondo, un mondo finto, certamente simulato, (per dirlo alla Carlà, VFC) ma talmente coinvolgente da regalarci emozioni che non si proverebbero in nessuna altra parte. Chi non si è sentito veramente perso nelle praterie della Kerovnia, in The Pawn, chi non ha provato una grandissima emozione nel colpire i nazi in Rocket Ranger o ad abbattere i castelli con la catapulta in Defender Of the Crown? E chi non si è mai sentito uno Zackmckracken? La lista è lunga e potrebbe continuare per mesi; ciò dimostra che il computer non è un mezzo per rendere imbecille le gente, ma per darle sensazioni di gioia, dolore, commozione (la mamma che piange in The King of Chicago). Il dono più bello del computer è quello di essere noi stessi i protagonisti. Voglio dire che, se leggiamo un libro o guardiamo un film, potremmo piangere, ridere, ma a livello di inconscio; infatti cerchiamo di immedesimarci con il protagonista e di condividere con lui le sue emozioni. Tuttavia in un film tutto questo si subisce in modo "passivo". In un adventure possiamo spostarci a piacimento in un mondo "simulato" ricco di isidie e di tranelli. Possiamo guardare gli oggetti , prenderli, usarli con altri oggetti, e , dulcis in fondo, possiamo comunicare con altre persone. Certo, con dei grossi limiti, ma possiamo comunicare. Si va verso l'interattività totale. In questa lettera spero di essere stato chiaro e mi raccomando:" Fate l'amore e non la guerra!". Ovvero non usate Op. Wolf e simili.
P. S.
Non comprate giochi piratati. UN GIOCO PIRATA NON REGALA EMOZIONI
FRANCESCO MAI Bardolino (Verona)

Mentre su ZZAP!, è scoppiata una polemica che condanna i videogiochi, qui c'è giustamente una lettera che li difende con chiarezza e serietà. Non ho mai sopportato la gente che ti snobba domandandoti con aria di superiorità "perché perdi tempi con quelle stupidate" senza aspettare neppure una risposta. E' un vero e proprio razzismo, causato, al solito da ignoranza e ristrettezza mentale. Lo stesso mi succede quando leggo i fumetti dell'UOMO RAGNO o un libro di Sthephen King. Mi dichiaro d'accordo con te, Francesco, anche se in certi punti, come il fatto di poter comunicare con le persone simulate delle adventures, mi discosto. Parlare con una persona, anche se magari la reputiamo sciocca, è comunque sempre utile, ma soprattutto è viva, reale, tangibile, umana.. Quella con cui crediamo di parlare e che vediamo sul monitor non è altro che una serie di pixel accostati l'uno all'altro che ripetono frasi già programmate nel computer. Preferisco la realtà anche se deprimente, ad un paradiso simulato.

POSTA BREVIS

Da oggi, i miei commentini che concludono la pagina della Posta non si chiameranno più MEGA COMMENTONE FINALE, ma , appunto Epilogo. La trovate una variazione pressoché inutile? Bè, in effetti non è che cambi molto, è solo una precisazione stilistica: dopo il prologo ci vuole necessariamente un epilogo. Per chi non l'avesse ancora capito VFC significa "voce da fuori campo", cioè le mie note, da non confondersi con quelle di BDB e SG. Per il resto c'è ben poco da precisare o aggiungere, qui nella Posta Brevis, a parte forse dire qualcosa della lettera di un certo ANTIPARASSITARIO di VIGNOLA, che ha battuto ogni record precedente per numero di parolaccie e insulti in una lettera. Continua così, che fai concorrenza all'FFS della prima fase storica. THE VINDICATOR da Barletta lancia un appello a tutti i lettori di TGM:" Chiamo voi lettori ad essere, con me insieme, d'accordo con l'addetto della Posta a vanificare quest'ultima con argomenti interessanti quantomai nuovi (guarda violenza e razzismo, trattati nella Posta del numero 10) che inducano il lettore a esprimere le proprie opinioni (senza però divagare) sui medesimi, e perché no, ad introdurne altri." A voi. Ah, messaggio importante: NON mettete francobolli per risposte personali! Non abbiamo il tempo materiale di farlo. Quindi Andrea Serafini di Fano e altri di cui ora mi sfugge la lettera, non fatelo! Riguardo ad Andrea, che ci chiede come fare per avere da noi le istruzioni dei giochi (!) Non posso far altro che consigliare l'acquisto di giochi originali, dove "mi pare" che una spiegazione, "da qualche parte", ci sia. Per questo mese la Posta Brevis termina qui. Ci rivediamo il mese prossimo.

EPILOGO

Sono riuscito a terminare, tra un capitolo di Filosofia e una decina di esercizi di fisica, a portare a termine la mia missione, cioè la Posta. Comunque non è niente male e mi auguro che tutte le lettere scelte vengano pubblicate su TGM, anche se lo spazio è poco. Non ho più molto da dire, è già stato detto praticamente tutto. Voglio solo ricordare a tutti coloro che ci scrivono di specificare sulla lettera "TGM POSTA" (O TGM ADVENTURES, o TGM TIPS, a seconda della rubrica) onde ridurre i tempi di pre-lettura e selezione. L'indirizzo è sempre quello: TGM EDIZIONI HOBBY CASELLA POSTALE 853 20101 MILANO. ARRIVEDERCI A NOVEMBRE!

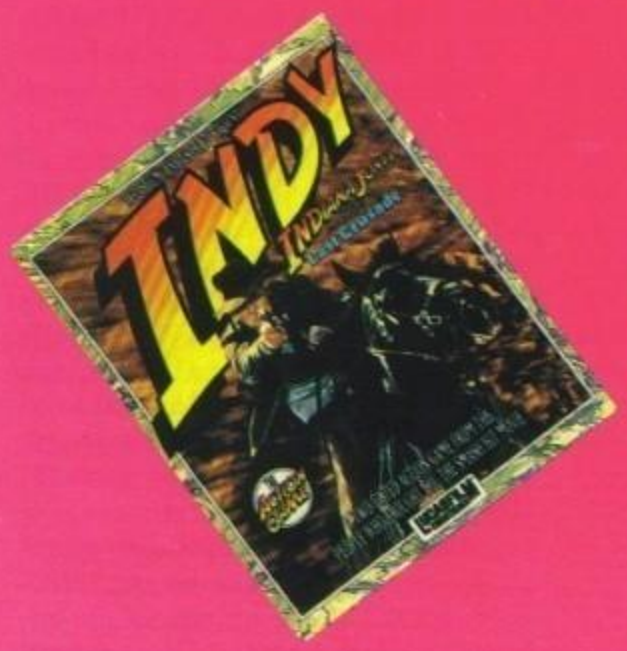
MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE POSSIEDI AMIGA

QUESTO ANNUNCIO E' RISERVATO A TE



LA LEADER DISTRIBUZIONE
PREMIA GLI ACQUIRENTI DI VIDEOGAMES ORIGINALI:
CONTROLLA SULLA PAGINA A FIANCO
SE LA SETTIMANA ITINERANTE DEL VIDEOGAME ORIGINALE
SI FERMA NELLA TUA CITTA';
SCEGLI TRA I CINQUE VIDEOGAMES PROPOSTI
I DUE CHE PREFERISCI
E NE RICEVERAI IN OMAGGIO UN TERZO A SORPRESA.

ORIGINALE E' *IN*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

RISERVATO A TUTTI I POSSESSORI DI AMIGA

COMUNICATO STAMPA
RISERVATO AGLI AMATORI DI VIDEOGAMES ORIGINALI

LA SETTIMANA ITINERANTE
DEL VIDEOGAME ORIGINALE
DAL 9 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE
SI FERMA QUI

DAL 9 AL 14 OTTOBRE

BIT COMPUTER SHOP	Via Lanciano, 15	- PESCARA
CHIP COMPUTER	Via Milano, 77/6	- PESCARA
COMPUTER CENTER	Via B. Croce, 147	- CHIETI SCALO
COMPUTER MARKET	Via Trieste, 73	- PESCARA
COMPUTER SHOP	Via Mario Bianco, 2	- LANCIANO
COSMOS 3000	Via Mazzini, 38	- PESCARA
LP COMPUTER	Via Monte Maiella, 57	- LANCIANO
MICROBIT	Via Del Circuito, 219	- PESCARA

DAL 16 AL 21 OTTOBRE

ATEMA	Via B. Marcello, 1/A-B	- FIRENZE
CENTRO INFORMATICA	Via Znojmo, 41	- PONTASSIEVE
DELTA SYSTEM	Via piave, 13	- AREZZO
EUROSOFT	Via Del Romito, 1 D/R	- FIRENZE
OFFICE DATA SERVICE	Galleria Nazionale, 22	- PISTOIA
TELEINFORM. TOSCANA	Via Bronzino, 35	- FIRENZE
TONY HI-FI	Via G. Carducci, 2	- PISA

DAL 23 AL 28 OTTOBRE

ABM	P.zza De Ferrari, 2	- GENOVA
CEIN	Via Merano, 3 Rosso	- GENOVA S.P.
CENTRO HI-FI VIDEO	Via Della Repubblica, 38	- S. REMO (IM)
COMPUTERMANIA	Via Genova, 33/35	- CEPARANA (SP)
INPUT	Via Lungomare-Pegli, 57R	- GENOVA
INTEL	Via Dott. Armelio, 51	- IMPERIA
PAGLIALUNGA	Via Mazzini, 4E19	- RAPALLO
PLAY TIME	Via Gramsci, 3/5/7 R	- GENOVA
SCK COMPUTER	Via Piave, 78 Rosso	- SAVONA
T.L.S. SERVICE	Via Della Libertà, 13	- PIETRA LIGURE

DAL 30 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE

ATE	Borgo Parente, 14 A/B	- PARMA
COMPUTER LINE	Via Rocco, 10/C	- R. EMILIA
COMPUTER LINE	Via G. Carducci, 4	- PIACENZA
DELTA COMPUTER	Via M. Della Resistenza	- PIACENZA
ORSA MAGGIORE	P.zza Matteotti, 20	- MODENA
ORSA MAGGIORE	Centro Comm. I. Portali	- MODENA
MICROINFORMATICA	P.zza M. Partigiani, 31	- SASSUOLO
POOL SHOP	Via E. S. Stefano, 9/C	- R. EMILIA
ZETA INFORMATICA	Via Sofia, 9	- PARMA

NON PERDERE L'OCCASIONE
E NON DIMENTICARE CHE.....

ORIGINALE E' IN

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair® con la sua continuazione–Space Ace®–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace® e dimostra di essere un valoroso guerriero poichè il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga®

Atari ST®

IBM®

Macintosh®

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ct#2
Richmond Hill, Ont.
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd.: © 1989 Bluth Group Ltd.: Character Designs © 1983 Bluth Group. All rights reserved. Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/